CONCURS CÂŞTIGĂ 1 JOC ORIGINAL FIFA 2007



octombrie 2006 Nr. 72/ anul VII Preţ 13,50 RON ISSN: 1454-9964

PC Games 4 Four

100 PAGINI

DVD

JOC FULL



EARTH 2150 LOST SOULS

DEMO-URILE LUNII OCTOMBRIE

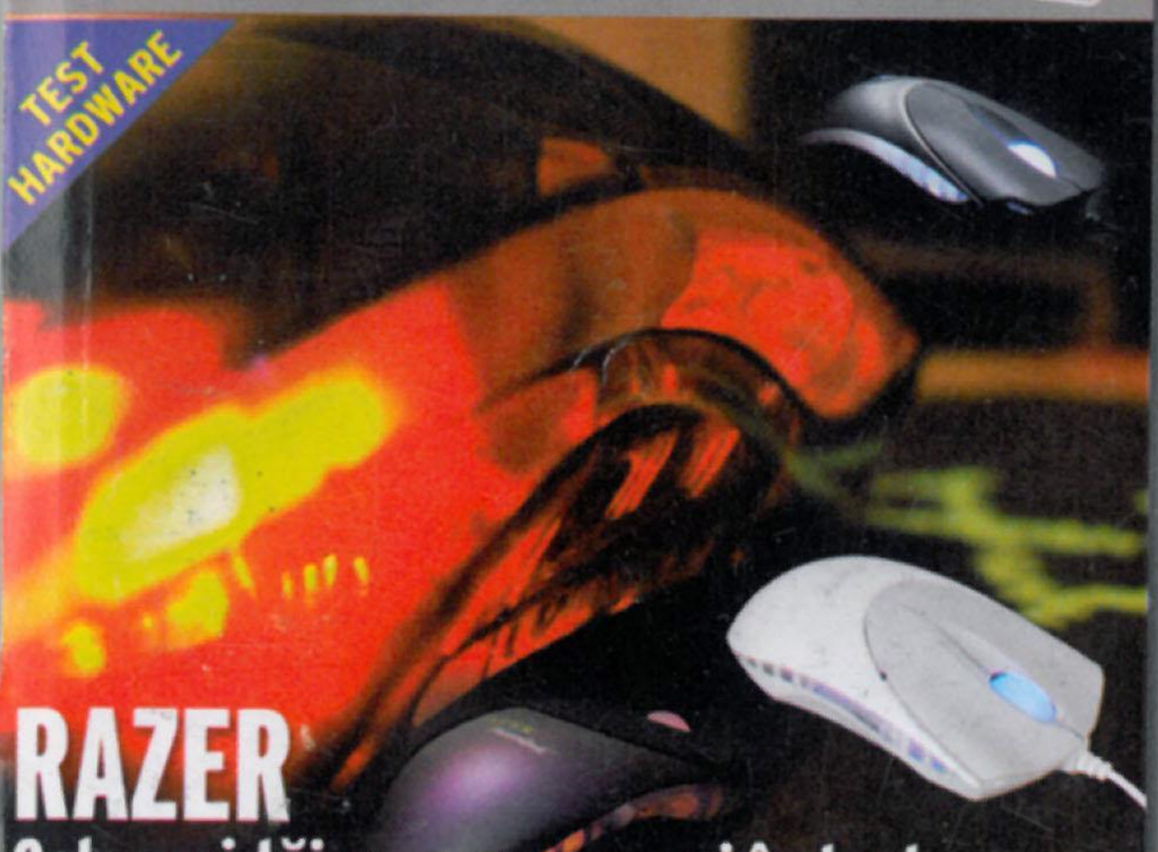
- CAESAR IV
- F.E.A.R.: EXTRACTION POINT
- FIFA 2007
- WARHAMMER 40K: DARK CRUSADE
- TONE DE MODURI ŞI HĂRŢI PENTRU DOOM 3, FAR CRY, HALF-LIFE 2, HALO, HEROES V ŞI ALTELE

FREE FULL VERSION

SAVAGE



TEST HARDWARE



RAZER

Cele mai tăioase mouse-uri în test

6 422223 000157



COMPANY OF HEROES

RELIC REALIZEAZĂ VISUL ORICĂRUI PRODUCĂTOR DE RTS: GRAFICĂ, GAMEPLAY ŞI ATMOSFERĂ DE NOTA 10!

AVANPREMIERĂ

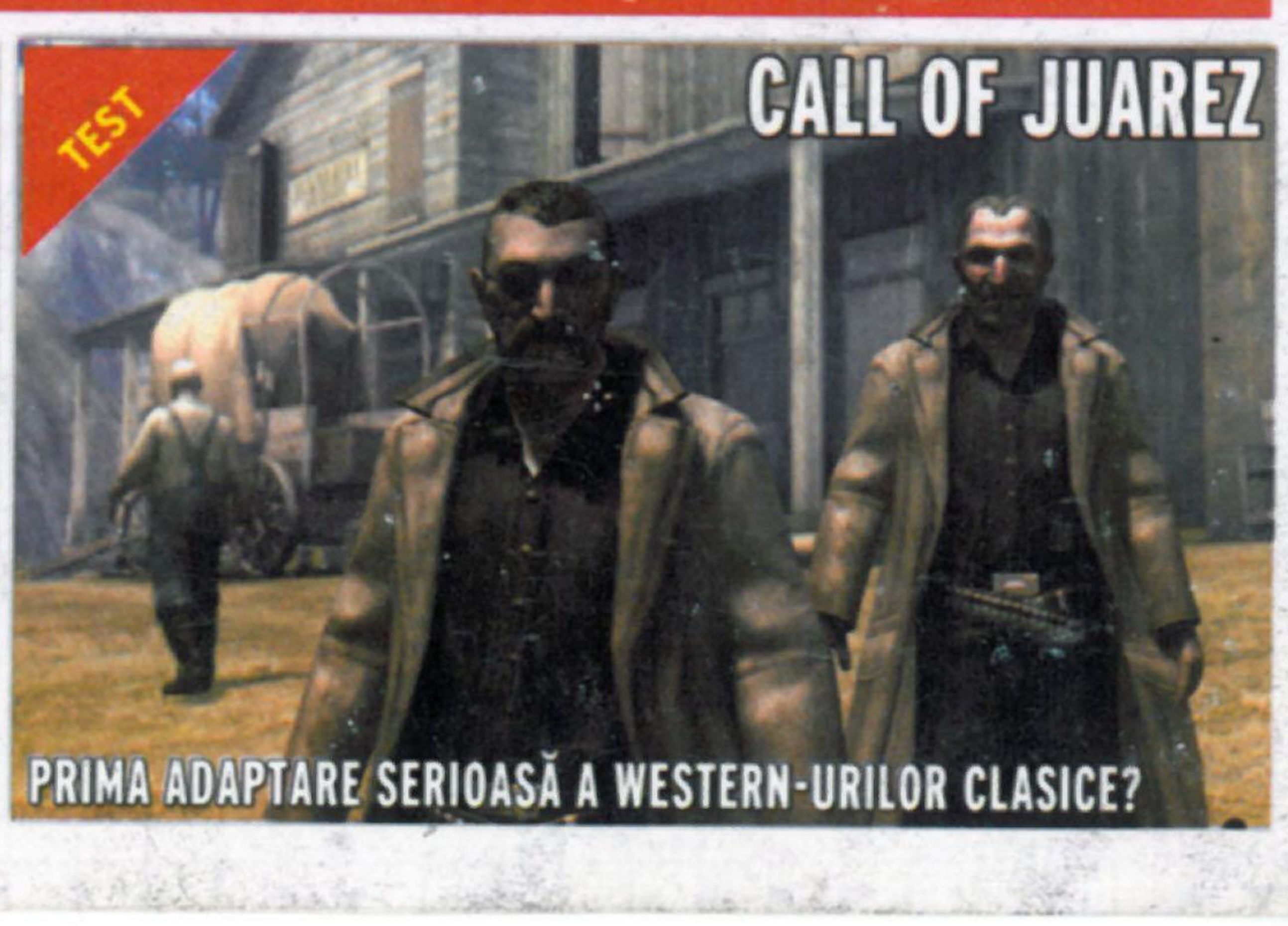
NEVERWINTER NIGHTS 2



PÂNĂ CE ORAŞUL NEVERWINTER ÎŞI VA DESCHIDE PORŢILE, ARUNCAŢI O PRIVIRE PESTE NOUTĂŢILE PREGĂTITE DE OBSIDIAN

TEST

CALL OF JUAREZ



PRIMA ADAPTARE SERIOASĂ A WESTERN-URILOR CLASICE?


Dezlănţuie internetul
la viteza luminii.
FIBER LINK – NOUA TA CONEXIUNE
INTERNET PRIN FIBRĂ OPTICĂ: 10 MB/S
ÎN ORAŞUL TĂU ŞI 2 MB/S ÎN INTERNET
fiberlink
Fiber Link
internet cu
viteza luminii
Ce înseamnă pentru tine Fiber Link?
Stabilitate şi fiabilitate garantate de noua soluţie tehnică bazată pe fibră optică.
Super-viteză de transfer, până la 2 Mb/s în internet.
Super-ultra-viteză de transfer cu prietenii din oraşul tău, până la 10 Mb/s – viteze de 40 de ori mai mari decât cele cu care te-ai obişnuit până acum.
Abonamente începând cu 9 USD/lună.
Linie telefonică RDS.Tel inclusă în abonament – până la 2200 minute naţionale lunare GRATUITE în reţelele de telefonie fixă şi 30 de minute GRATUITE în reţelele de telefonie mobilă.
Conexiune permanentă, trafic nelimitat.
Conectare GRATUITĂ (taxă de conectare 0).
Acces GRATUIT la RDS.Link LIVE! – transmisii live online.
Acces GRATUIT la serverele de jocuri şi download ale portalului www.linkmania.ro.
Posibilitatea achiziţionării pachetului complet de servicii RCS & RDS – televiziune, internet şi telefonie.
INSTALARE ÎN MAXIM 5 ZILE
ABONAMENT GRATUIT PRIMELE 3 LUNI
INFORMAŢII CLIENŢI
031 400 4600
rds.LINK
www.rdslink.ro

iPod, noua platformă de joc

De câteva luni, numele Apple a început să fie rostit în legătură cu jocurile video. În luna mai, Gamespot vestea că această companie angajează programatori pentru un proiect „ultra secret", condus de un ex LucasArts. Uau! Ştirea a dat naştere imediat la tot soiul de zvonuri, între care şi o posibilă achiziţionare a Nintendo de către Apple. Nintendo s-a luptat însă din răsputeri pentru independenţa şi neatârnarea sa, dar Apple tot şi-a mărturisit ambiţul să pătrundă în lumea distracţiei interactive. Recent, în timpul unei conferinţe desfăşurate la San Francisco, Steve Jobs a anunţat sosirea aplicaţiilor ludice pe inevitabilul iPod. Pe iTunes sunt deja disponibile, pentru suma modică de 5 dolari bucata, clasici ca **Tetris**, **Pac-Man** sau **Bejeweld**. Singura condiţie este să dispui, frate, de un iPod de generaţia a cincea, apărut anul trecut în configuraţii de 30 şi 60 GB. Sigur că suntem departe de Mario Kart, chiar dacă remarcăm cu stupoare o îmbunătăţire în raport cu cele patru jocuri primitive furnizate odată cu jucărioara, între care **Solitaire**. Eh, oricum, lăudabila iniţiativă Apple nu vrea să concureze cu Nintendo DS sau Sony PSP. Un raport apărut la sfârşitul lunii august ne dezvăluie că veniturile realizate din vânzarea de jocuri video pentru telefoane mobile au crescut cu 63% din trimestrul al treilea al anului trecut. Pe primele locuri se situează **Tetris**, **Pac-Man** şi **Bejeweled**... În curând vom vedea în magazine şi Zune, player-ul multimedia realizat de Microsoft, concurent indiscutabil al iPod-ului, care ar putea conţine funcţii pentru jocuri. La orizont se profilează LiveAnywhere, proiectul multiplatformă al Microsoft. Care sunt jocurile prezente deja pe LiveArcade? **Pac-Man**, **Bejeweled**, **Zuma**... Prin dotarea iPod-ului cu funcţia pentru jocuri, Apple vrea să muşte o bucată consistentă dintr-o piaţă aflată în plină expansiune: cea a mobile gaming-ului destinat publicului larg. Producătorul dispune de un atu fantastic: obişnuitele aparate se află deja în mâinile publicului. Ce-i drept, mai rămân câteva necunoscute: se va preta oare interfaţa fizică a aparatului la jocurile video? Un jurnalist de la Gamespot şi-a caracterizat îndeletnicirea cu **Pac-Man** pe iPod drept „problematică". Apoi, cine va dezvolta jocurile pentru Apple? Ian Bogost, designer şi profesor la Universitatea din Georgia opinează cu nu trebuie să ţinem cont de studiourile independente, prezente în mod tradiţional pe arhitecturi mai modeste din motive financiare. „Chiar dacă lucrurile s-ar putea schimba, iPod-ul este cea mai închisă platformă, spune el. Pentru moment, nu există nici zece jocuri disponibile, ceea ce este foarte neplăcut. Apple ştie că materialul ar trebui să vină de undeva. Vor apărea oare kit-urile de dezvoltare? Să vedem."

CIPRIAN COROIANU
Redactor-şef



Impressum

Director General
Gabriela Puchianu

Director Executiv
Alexandrina Peter
executiv@mediacontact.ro

Redactor-şef
Ciprian Coroianu (Mareşalu` Putain)
cipri@pcgames.ro

Redactor Executiv
Mircea Marian (Armata Ultra)
mircea@pcgames.ro

Redactori:
Jácint Erdei (CeliBatman)
jacint@pcgames.ro
Paul Sărăţeanu (Generalu` Rrommel)
paul@pcgames.ro
Marius Hiticaş (Tifla Ispirescu)
marius@pcgames.ro

Trainee
Remus Ilieş (Soldatu` Şeic)

Corectură
Liana Coroianu (Frăgutza)

Design
Cornel Sevastra (Villager)

DTP
Alexoaie Ioan (ics)

CD-ROM/ Webmaster
Király Tamás (Barteq)
webmaster@pcgames.ro

EDIŢIA S-A ÎNCHIS LA DATA DE 20 SEPTEMBRIE 2006

PUBLICITATE: S.C. INSERT MEDIA S.R.L.
DEPARTAMENT MARKETING-PUBLICITATE
Advertising sales-manager
Alina Filip - tel: 0720/400316
mk.alina@mediacontact.ro

Comenzi si abonamente:
Ramona Ghirdan
0259/441.523; abonamente@mediacontact.ro

Expediţii: Paul Mork

Distribuţie:
SC Media Contact Distribuţie SRL
tel.: 0359/401.086
Director distribuţie convenţională:
Onica Dorin tel.: 0720/440.003
Director Distribuţie în reţeaua şcolară:
Cristian Retea - distributie@mediacontact.ro
Aurică Andreiu - tel: 0359/401.086

Contabilitate
Contabil şef: Laurenţiu Ardelean
financiar@mediacontact.ro

Juridic: Ioana Cioară juridic@mediacontact.ro

Reclamaţii:
e-mail: reclamatii@mediacontact.ro

Producţie: SC MEDIA CONTACT SRL – Oradea
Producţie CD-ROM:
SC Insert Media SRL - tel.: 0359/401.221

Editor SC MEDIA CONTACT srl
S.C. MEDIA CONTACT S.R.L. este membră B.R.A.T.

Adresa redacţiei
SC MEDIA CONTACT SRL
Oradea, str. Col. Buzoianu, nr. 34, et.1
CP. 54 OP. 7, Oradea, cod 410094
tel.: 0259-441.523
fax: 0259-441.523
e-mail: redactie@pcgames.ro; pcgames@mediacontact.ro
www.pcgames.ro

ISSN: 1454-9964

Media Contact este un grup editorial cu sediul la Oradea şi editează următoarele publicaţii: PC Games 4 Fun, CD Forum, My Computer, Auto Contact, Andrei, Star Kids, Noroceii, Computer to Print, Matador, Security Magazin, My Linux, My Hardware, Blanca, K2, CD Video, Gama.
Preşedinte: **Dorel Puchianu**

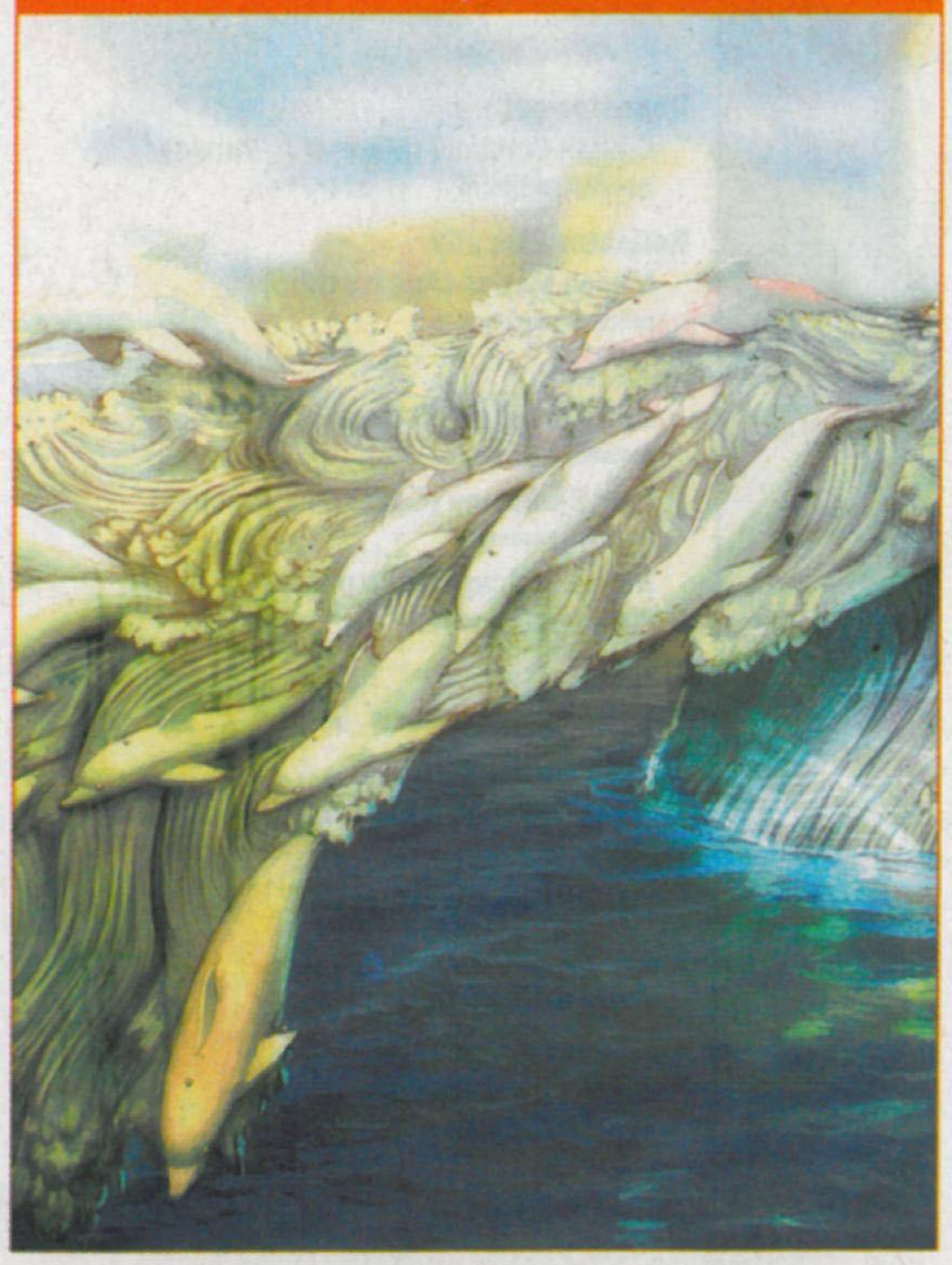
Inserenţi

RDS	2	World Cyber Games	33
Best Distribution	21, 99	Audiofon	39
TV Transilvania	25	Back2School	100

BRAT
Publicaţie auditată pe perioada iulie - decembrie 2004

CUPRINS 72 octombrie/2006

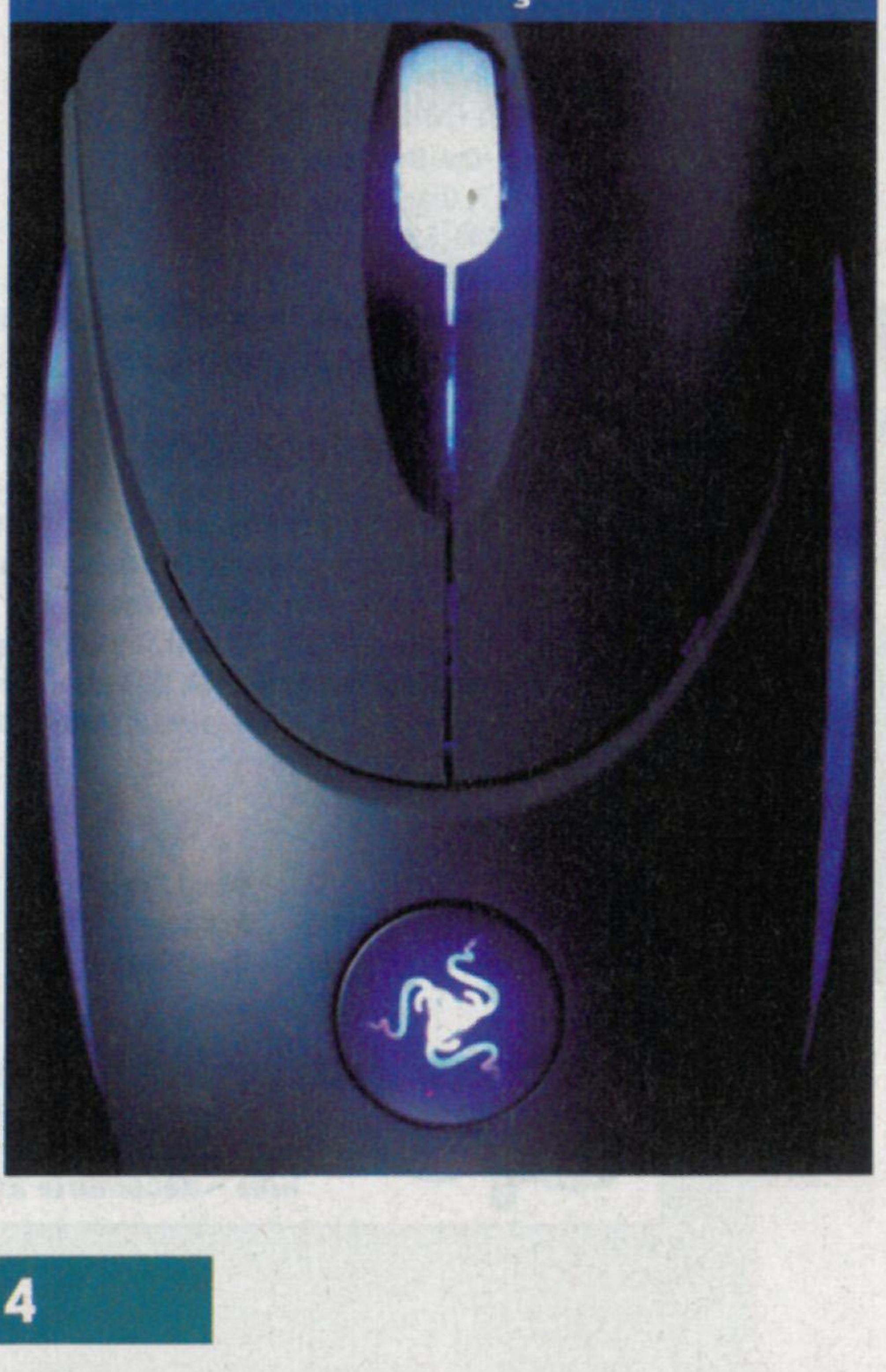
Neverwinter Nights 2



Faces of War



Mouse-uri care muşcă



Actualităţi

Jocuri FULL

Amintirile mă răscolesc

Eveniment



Avanpremieră



Teste

Jocul lunii



FPS

Action/Adventure

Strategy

RPG

Sport/Sim

Hardware

Service

Concurs



CD 1

FULL VERSION

Earth 2150 - Lost Souls

CD 2

DEMO

Bad Day L.A.

Star Defender

FREE FULL VERSION

Savage

TOOL

Vista Transformation Pack v5.5

SPECIALS

C&C Red Alert 2 Maps

Jedi Knight 3 MOD

The Elder Scrolls Oblivion MODs

VIDEO

FIFA 07

Spore - Creatures

Spore - Editor

Earth 2150 - Lost Souls CD-DVD



Savage CD-DVD



Gothic 3 DVD



Fifa 07 DVD



DVD

FULL VERSION

Earth 2150 - Lost Souls

FREE FULL VERSION

Savage

DEMOS

Bad Day L.A.

Caesar 4

F.E.A.R. Extraction Point

FIFA 07

Star Defender

Warhammer 40k - Dark Crusade

DRIVERS

ATi Catalyst v6.8 (win2K/XP)

nVidia ForceWare 91.47 (win2K/XP)

SPECIALS

C&C Generals Zero Hour MOD

C&C Red Alert 2 Maps/MODs

Counter Strike Source

Diablo 2 Lod MOD

Doom 3

Far Cry

Half-Life 2 MOD

Halo

HoMM 5 Coop 2 vs rest

Jedi Knight 3

Quake 4 Max

Return to Castle Wolfenstein

The Elder Scrolls Oblivion

PATCHES

FlatOut 2 v1.1b

TOOLS

Vista Trasformation Pack v5.5

ImgBurn v2.1

Quintessential Media Player Build 113

VIDEOS

Alphaprime bullettime

Collapse GC2006

Gothic 3

Half-Life 2 - Episode 2

NFS Carbon Leipzig HD

NFS Carbon teaser Emmanuelle

NWN 2 Dev Diary 1

Spore Creature

Spore Editor

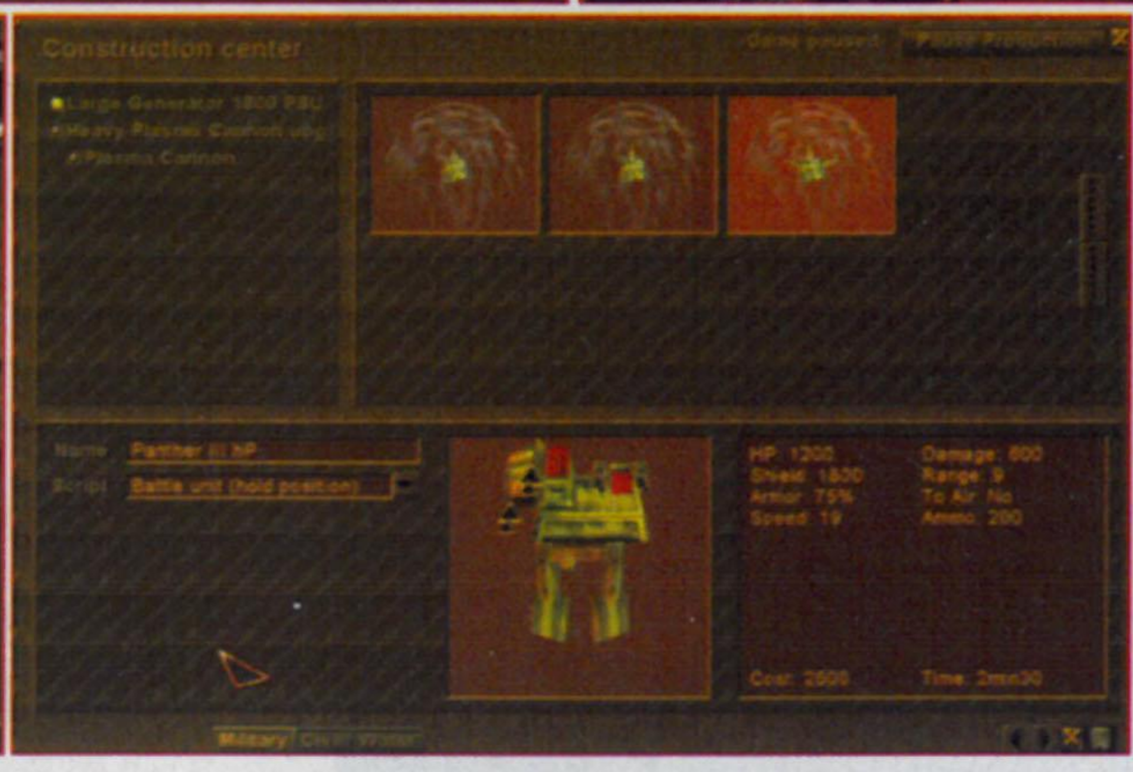
Spore Space

Spore Wildplanet



Înainte de a folosi discurile optice oferite împreună cu revista, vă rugăm să verificaţi cu atenţie dacă acestea nu prezintă defecţiuni fizice vizibile cu ochiul liber (fisuri, zgârieturi, deformări ale suprafeţei etc.). Asemenea defecţiuni pot provoca defectarea unităţii optice, fapt pentru care editura nu poate fi trasă la răspundere. Responsabilitatea editurii se limitează la înlocuirea discului optic defect, în urma expedierii acestuia pe adresa redacţiei, cu condiţia ca defecţiunile constatate să nu fie cauzate de către utilizarea abuzivă din partea utilizatorului.

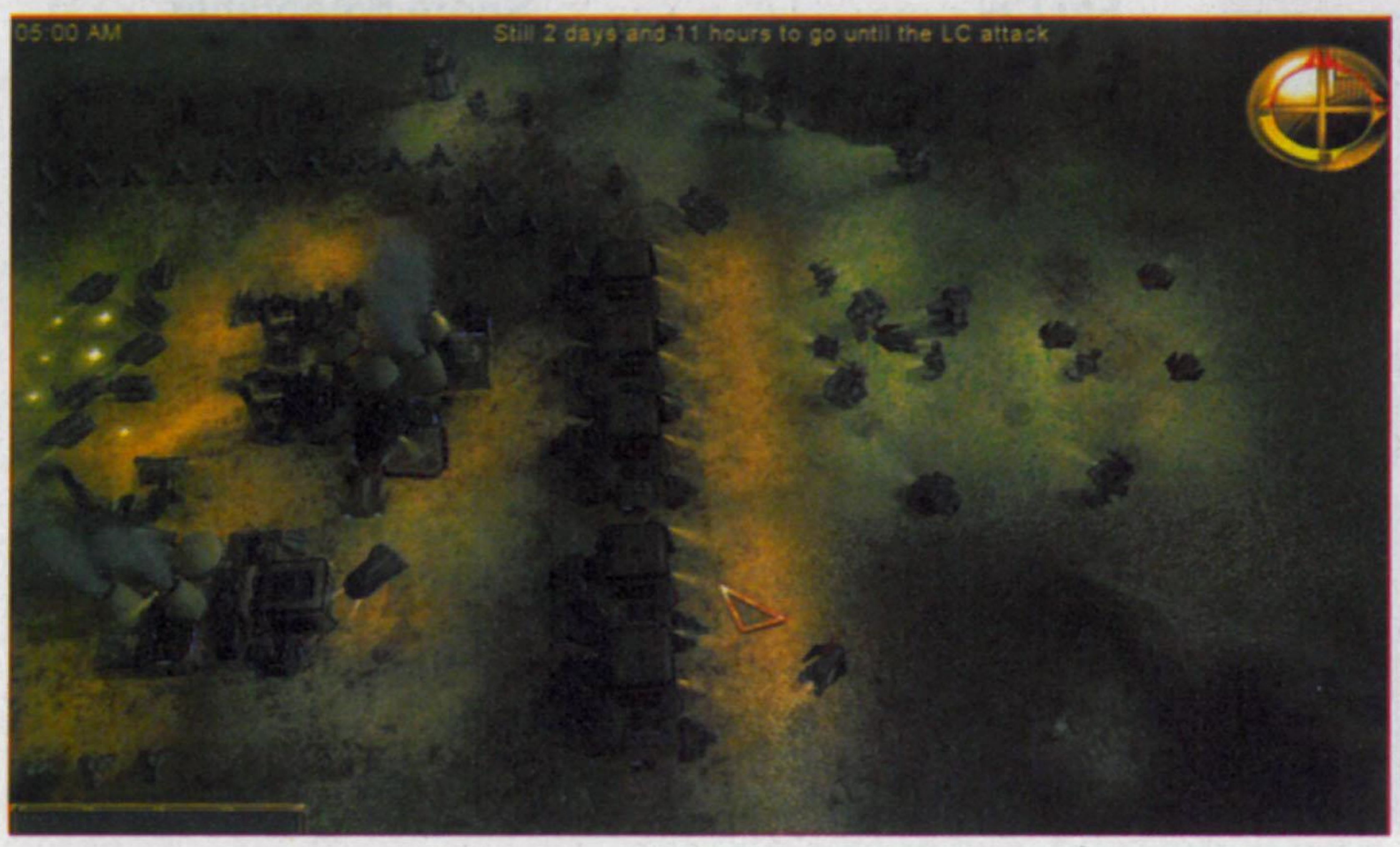



Earth 2150: Lost Souls

Cea de-a treia parte a francizei Earth 2150, **Lost Souls**, se avântă cu vitejie pentru a întregi o serie foarte apreciată de amatorii genului. Păşind alegru pe urmele lui **Earth 2150** şi **Earth 2150: The Moon Project**, titlul de faţă a fost gustat la vremea lui (şi încă mai este) atât de fanii hardcore ai strategiei, cât şi de începători. Mulţi l-au considerat mai degrabă un Expansion stand-alone decât un sequel, însă cu toţii au căzut de acord că bogăţia conţinutului, micile îmbunătăţiri, precum şi un nou capitol în zbuciumata poveste post-apocaliptică, fac din **Lost Souls** un joc ce merită toţi banii.

Jocul ne poartă frumuşel pe aripile vântului pe o Terra bătută de soartă, undeva în anul 2150. Omenirea s-a întrecut în a-şi etala calităţile războinice, drept pentru care numeroase războaie nucleare au scos planeta de pe orbită, aceasta îndreptându-se cu paşi repezi către soare. Câţiva dintre locuitorii Pământului reuşiseră, în titlurile precedente, să scape şi să se adăpostească pe Marte, însă majoritatea au rămas la casele lor, ameninţaţi cu exterminarea totală. Trei facţiuni se luptă cu disperare una cu alta, încercând, în acelaşi timp, să se salveze până nu e prea târziu. Toate acestea culminează cu o porţie de bătălii intense între The Eurasian Dynasty, The Lunar Corporation şi The United Civilized States, bătălii pe care te invităm să le câştigi!



Campaniile din **Lost Souls** sunt, spre deosebire de titlurile precedente, legate între ele. Mai exact, pentru a gusta întreaga poveste, de la cap la coadă, este recomandat să iei misiunile într-o anumită ordine. Că tot veni vorba de misiuni, ne vom întâlni aici cu plăcutul spirit bătrânesc al jocurilor de strategie – obiective familiare, cum ar fi să recoltăm o anumită cantitate de resurse într-o anumită perioadă de timp, să protejăm o bază împotriva atacurilor inamice sau, de ce nu, să ne eliminăm adversarii în dulcele stil clasic.

Lost Souls este un joc ce nu ar trebui să lipsească din nici o colecţie care se respectă – mai ales o colecţie a pasionaţilor de strategie. Alături de mai bătrânii săi colegi de breaslă, titlul pe care vi-l oferim în acest număr trezeşte amintiri plăcute pentru toţi cei care s-au delectat, de-a lungul timpului, cu genul RTS.

GENERALU' RROMMEL
paul@pcgames.ro

Casetă tehnică

Producător:	Zuxxez
Publisher:	Strategy First
Necesar:	500 MHz, 64 MB RAM, 8 MB Video
Recomandat:	1000 MHz, 128 MB RAM, 16 MB Video





Savage: The Battle For Newerth

Savage este un joc extrem de simpatic ieşit din ograda celor de la S2. El şi-a cules laudele pentru simplul fapt că este presărat cu mici inovaţii ce fac deliciul unui jucător proaspăt aşezat în faţa PC-ului şi gata de aventură. **Savage** este un joc exclusiv multiplayer, iar elementul inovator nu reiese din stasuri, ci este combinaţia a două genuri complet diferite, RTS şi FPS. Jocul conţine două facţiuni, a oamenilor şi a bestiilor (BeastHorde). Ambele dispun de un algoritm asemănător de dezvoltare, dar există trăsături ale trupelor care le diferenţiază categoric. De ce e bun jocul? Păi, cum spuneam mai sus, combinaţia între cele două genuri, face ca **Savage** să fie un joc foarte bun care să îţi provoace dependenţă după doar câteva partide online. În primul rând, îţi poţi construi turnuri defensive, le poţi oferi upgrade-uri, cu timpul ai acces la unităţi noi şi aşa mai departe. Dar toate acestea sunt mai mult treaba comandantului de echipă. Comandantul fiecărei echipe se ocupă cu managementul mai mult, restul echipei, se va ocupa cu bătăliile, cu adrenalina, nimicirea adversarului şi alte treburi lumeşti de zi cu zi. Camera poate fi schimbată între third person şi first person, datorită armelor mélée, care nu sunt puţine, o spun pe cuvânt. Din orice perspectivă ai privi câmpul de luptă, scopul tău este de a face terci din inamic, respectiv baza inamică. Şi ce câştigi? În afară de inefabila glorie a fiecărui soldat lăsat lat în urma ta, fiecare kill sau distrugere a vreunei clădiri îţi va aduce un pic de gold (şi spun "un pic" deoarece un mare procent din bani îl ia baza ta, respectiv comandantul, iar cu acel gold, ne putem îmbunătăţi armele, ne putem face upgrade-uri, etcetera. Paşii victoriei sunt simpli: construieşte, dezvoltă-te, asaltează şi, într-un final, câştigă. Deşi paşii sunt simpli, cărarea pe care ne poartă aceştia nu este deloc o plimbare prin parc. Nu e de mirare că S2 au dat acest **Savage** în mod gratuit, acum. Din câte se vede, ei lucrează din greu la **Savage 2: A Tortured Soul**. Sperăm ca sequel-ul (pe bani, ce-i drept) îşi va merita fiecare penny. Oricum, dacă v-aţi săturat de aceleaşi jocuri de reţea, puneţi mâna pe **Savage**. Va fi o experienţă nouă şi demnă de LAN-ul vostru.

SOLDATU' ŞEIC
Remus Ilieş







OPINIE
ERDEI JÁCINT



Ruşinică online

Avaria şi încercarea de a se îmbogăţi peste noapte a românului sunt lucruri care se numără printre adevărurile fundamentale ale Universului. Nu stau lucrurile diferit nici în cazul pieţei de tehnică de calcul din România. Firme mici apar şi dispar, iar firmelor mari nu prea pare să le pese de clienţii pe spinarea cărora au ajuns atât de importante. De condiţiile de garanţie nerespectate am mai scris şi tot continuă să se întâmple. Motive care mai de care mai idioate apar la fiecare pas, doar ca distribuitorul să scape de responsabilitatea garanţiei. Tupeul nemărginit al distribuitorilor hardware se îngroaşă însă pe zi ce trece. Nu am de gând să vorbesc despre feţele tâmpe ale vânzătorilor, mutre pe care le afişează cu talent la fiecare întrebare mai tehnică a cumpărătorului. Asta dacă te bagă în seamă şi nu te tratează cu un aer superior. Faptul că, totuşi, magazinele care pretind că se respectă, ar trebui să angajeze personal calificat şi nu şmecheraşi de cartier, care se rup în figuri ascultând ultimele manele pe aparatele expuse... e utopie, ce mai. În puţinele magazine unde găseşti personal calificat şi cu bun simţ, din păcate nu prea găseşti ceea ce cauţi. Nu vorbesc nici de specialiştii firmelor de cartier care nu au auzit în viaţa lor de Gainward sau Inno 3D şi care îţi recomandă placă grafică PCIX pentru placă de bază cu slot AGP. Ce ne mai rămâne? Comanda online. Cauţi un site cu nume de rezonanţă (ca, de exemplu, o pasăre mai roz) şi cauţi produsul dorit. Îl găseşti... ce fericire! Şi mai mare fericire e că site-ul respectiv se laudă că produsul se află pe stoc! Te înregistrezi, comanzi produsul şi aştepţi cuminte telefonul care ţi-a fost promis. Amabilul angajat însă întârzie să te sune. După o săptămână de aşteptare le scrii un mail să-i întrebi de sănătate şi de starea comenzii. Poţi să aştepţi răspunsul, din nou, mult şi bine. E o ruşine că firmele autohtone încă tratează astfel clienţii. E o şi mai mare ruşine că ei nu se simt nici în urma acestor articole şi continuă să vadă în client un portmoneu care aşteaptă să fie smuls. Şi apoi ne mirăm că nu dă roade comerţul online...

China luptă cu pirateria



Nu ascultaţi ce vă spun prietenii – Bulgaria, România şi Rusia nu sunt cele mai mari centre ale pirateriei ludice. E China, prieteni. Are un potenţial fantastic pentru a promova copii pirat ale jocurilor, fie ele pentru PC sau pentru console. Asta, poate, şi pentru că sunt mulţi. Şi mici. Şi se pot ascunde. Ei bine, guvernul chinez a pornit, cu o pasiune demnă de orice guvern comunist care se respectă, o campanie agresivă pentru a pune cu botul pe labe lumea underground, ce-şi scoate taraba cu joace în faţa blocului şi dă, la ofertă specială, **Half-Life 2** şi o pungă cu acadele.

Campania anti-piraterie va dura nu mai puţin de 100 de zile. Până la ora actuală, nu mai puţin de 9000 de magazine ilegale au fost închise, iar vânzătorii de la colţ de stradă au fost ridicaţi şi duşi cu binişorul la secţie, unde probabil li s-a explicat cu bunătate patriotică unde şi de ce au greşit. Au fost confiscate nu mai puţin de 13 milioane de unităţi piratate. Cifrele par destul de interesante pentru noi – ţinând cont de faptul că pe teritoriul României, 9000 de magazine de gaming este un număr apoteotic ce poate fi atins în cele mai frumoase vise, însă, pentru China, e ca şi cum ai trage un scuipici pe o pădure în flăcări. Din ultimele estimări, 90% din entertainment-ul digital în China este o copie ilegală. Pentru cele mai multe locuinţe, folosirea jocurilor sau a filmelor piratate este ceva normal. Ca în România. Fraţii noştri din Tibet nu se dezic.

Anunţat: The History Channel's Civil War

Sătui de toate FPS-urile ce tratează teme militare, mai mult sau mai puţin conforme cu realitatea, Activision şi băieţii de la The History Channel şi-au suflecat mânecile şi au anunţat că lucrează din greu la **The History Channel's Civil War**, un FPS ce tratează zbuciumata poveste a războiului civil. American. Producătorii se laudă că vor să implementeze cât mai mult realism, excepţională idee. Asta înseamnă că vom avea la dispoziţie tot arsenalul rablăgit din acea perioadă istorică, de la puştile cu reload time de cel puţin un minut la muschetele ce îţi explodează în mână când ţi-e lumea mai dragă. Eu sper din tot sufletul ca realismul să fie dus la extrem, sincer. Mi-aş dori nespus să văd mormane şi mormane de soldăţei americani ucişi pe câmpul de luptă, măcar o singură dată într-un joc. Deja, prea mulţi nazişti şi arabi mă lasă deosebit de rece. Ca o bere vara. Titlul de faţă, anunţat pentru data de 14 noiembrie 2006, va poposi pe PC, PS2 şi X360.



Wii - sold out



Nici măcar nu a apărut încă pe piaţă, şi băieţii de la Amazon.com s-au văzut nevoiţi să sisteze comenzile de Wii, datorită unui flux continuu de amatori. Nici nu mă miră. Wii a fost orientată, încă de la început, spre un segment de piaţă dedicat exclusiv gameplay-ului, spre deosebire de „concurenţa" de la Sony, care urmăreşte să-şi farmece cumpărătorii cu o grafică senzaţională. Se pare că Wii are deja un succes enorm – Amazon şi-a deschis porţile comenzilor vineri, 15 septembrie, însă a trebuit să le închidă urgent, la doar câteva ore. Momentan nu se ştie numărul exact de unităţi pe care fanii l-au digerat într-un timp aşa de scurt, însă, ţinând cont de „dimensiunile" lui Amazon şi de reputaţia pe care o are în domeniu, putem asuma că discutăm despre cifre astronomice. Pre-order-ul oferit de aceştia era un bundle ce includea Wii Sports, pentru suma de 249 USD.

Noi informaţii despre **filmul Postal**

Şi dacă tot veni vorba de lucruri sublime, rafinate şi plăcute ochiului, avem la dispoziţie din ce în ce mai multe informaţii despre filmul senzaţionalului regizor Uwe Boll, Postal. Cei de la Imdb ne împărtăşesc noi şi noi nume ale actorilor ce vor lua parte la acest proiect deosebit. Printre cele mai notabile şi mai epice personaje care ne vor încânta ochii, punând în scenă creaţia de geniu a regizorului american se numără J.K. Simmons (Spider Man), ce va juca rolul Candidatului Wells, Michael Pare (Eddie and the Cruisers) în rolul lui Panhandler, Larry Thomas (Senfield) se va da drept bin Laden, şi Verne Troyer, care se va juca pe sine. Ok, lăsând gluma deoparte, eu voi renunţa de acum înainte la a-l mai acuza pe Uwe Boll de lipsă de talent. Nu de alta, dar nu vreau să îmi tăbăcească funduleţul în ring.

Gothic III Expansion?

Da, ştiu, **Gothic 3** nu a apărut încă. În mod oficial. Până la jumătatea lunii octombrie, mai trebuie să aşteptaţi niţel. Ce este foarte interesant e că, cei cărora le place să îşi vâre nasul şi în alte locuri decât în fundurile producătorilor, au descoperit nişte detalii interesante în raporturile fiscale JoWood, prin care, se pare, Pirahna Bytes ar lucra deja la un expansion pentru mult aşteptatul RPG. Ca orice publisher care se respectă, JoWood nu a confirmat (sau infirmat) existenţa acestui add-on, despre care se vehiculează că va vedea lumina zilei undeva prin anul 2007. Declaraţia din raportul fiscal menţionează, în acelaşi timp, un add-on pentru Spellforce, care va fi lansat chipurile simultan cu cel al lui Gothic 3. Într-o altă ordine de idei, site-ul oficial JoWood este de un albastru cum nu se poate mai dubios. Mai multe detalii pot fi descoperite de cei interesaţi urmând linkul de mai jos:

http://www.jowood.com/investor/?site=1&lang=en&ScreenID=12140



EA vrea un Skate pentru next-gen

Conform spuselor unui analist de la Lazard Capital Markets, cei de la Electronic Arts sunt foarte ocupaţi momentan cu producţia unui nou joc de skateboarding, care se vrea a fi un concurent demn pentru franciza **Tony Hawk**, a publisher-ului Activision. Raportul respectiv indică doar consolele next-gen, ce se vor bucura de întreaga splendoare a jocului, undeva, pe parcursul anului Viitor.

NWN2, amânat din nou

Nu pentru mult timp, însă. Neverwinter Vault a fost relansat de curând, cu un nou design şi cu nou conţinut pentru **NWN2**, tocmai la timp pentru a ne anunţa că jocul a suferit o nouă amânare, de această dată până pe 31 octombrie 2006. Nu este exagerat. În timp ce aşteptăm cu interes lansarea mult aşteptatului RPG, vă invit să vizitaţi site-ul de mai jos pentru noi imagini.

http://nwvault.ign.com/

Nou **free content** pentru **Red Orchestra**

Se pare că, odată cu iminentul update ce stă pe vine la sfârşitul acestei luni, **Red Orchestra: Ostfront 41-45** va beneficia de o porţie sănătoasă de free content. Nu prea multe, dar măcar e gratis. Un map remake, o modificare gratuită, precum şi câteva noi vehicule. Bethesda ar trebui să ia exemplu de la producătorii ce fac asemenea gesturi, cum ar fi Tripwire Interactive.

Sega + Deep Fried = **Love**

Cei de la Sega au semnat un contract cu Deep Fried, contract ce le permite producătorilor din Vancouver să creeze tot soiul de ghiduşii pentru PlayStation Portable. Pentru cei ce nu au mai auzit de Deep Fried, studioul a fost fondat în anul 2005, iar unii dintre membrii lor au lucrat la titluri precum **NFS: Underground**, **NFL Gameday** sau **Baldur's Gate**. Sega îşi continuă astfel proiectul de a semna contracte cu producătorii din Vest, după înţelegeri similare făcute cu Bizarre Creations, Pseudo Interactive, Silicon Knights sau Monolith Productions.

Viitorul FPS-ului - **Reclamele**

CEO-ul companiei Threeweave, băieţii ce se află în spatele conceptului *Capture The Flag*, a declarat că viitorul FPS-ului multiplayer stă pe umerii advertorialelor. De ce? Pentru că acestea ar permite, chipurile, un flux constant de hărţi în fiecare lună – prin intermediul content-ului sponsorizat. Astfel, ne putem aştepta la o hartă Jeep-Chrysler, în care trebuie să conducem o maşină cu acelaşi nume, sau un nivel Pepsi. Unul dintre hărţile terminate implică o invazie teroristă în fabricile celor de la Alienware. Pe când un nivel special Noroc sau Bucegi?

Topul cititorilor PC-Games

Ca să știi ce se joacă cu adevărat, lună de lună aflăm ce se perindă pe monitoarele cititorilor PC Games 4 Fun.



1 **THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION**
(Bethesda/2K Games)
ÎN SPIRIT BĂTRÂNESC, îmi crește barba jucând acest joc de câteva luni încoace. Și deja îmi tremură mâna. Nu de la bere.



2 **CIVILIZATION 4**
(Firaxis/2k Games)
CARAVANELE au plecat în pelerinaj la Mecca, ducând cu ele uleiuri, smirnă, și un frate Ciprian care visează numai civilizații.

3 **HALF-LIFE 2: EPISODE ONE**
(Valve/Valve)
CÂND DARTH VADER se întâlnește cu Gordon Freeman, ies scântei. Iar lui Gordon i se sparg ochelarii. De la presiune.

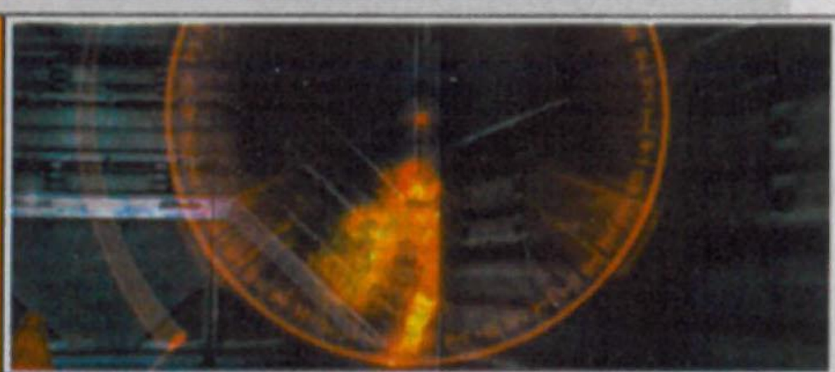




4 **F.E.A.R.**
(Monolith/Vivendi)
FRICĂ MARE în sânul fratelui Jacint, după ce i s-a terminat muniția, banii, țigările, bateria la mobil și rata la mașină.

5 **RON: RISE OF LEGENDS**
(Big Huge Games/Microsoft)
O ADEVĂRATĂ legendă vie prin redacția PCG 4 Fun, fratele Hiticaș ne privește cu îngăduință atunci când vrem să-i egalăm calitățile beletristice.





6 **PREY**
(Human Head/Take 2)
ROGU-TE, DOAMNE, mai puțin colon data viitoare. Mai multă diversitate. Mai puține add-on-uri. Și un personaj mai decent.

7 **WORLD OF WARCRAFT**
(Blizzard/Vivendi)
ȘTIȚI VOI șmecheria, elfițe, gnomițe, păr roz și item-uri epice. Le avem pe toate. Mai puțin item-urile epice.





8 **SIN EPISODES**
(Ritual/EA)
ÎN EPISODUL doi, mă aștept ca Maria Fernandez să se îndrăgostească de Huanito și să facă trei prunci.

9 **CHROME: SPECFORCE**
(Techland/Deep Silver)
FORȚELE SPECIALE nu sunt o glumă. Nici măcar o legendă. Cel puțin așa zice Mircea, în timp ce își face bagajele pentru Legiunea Străină.

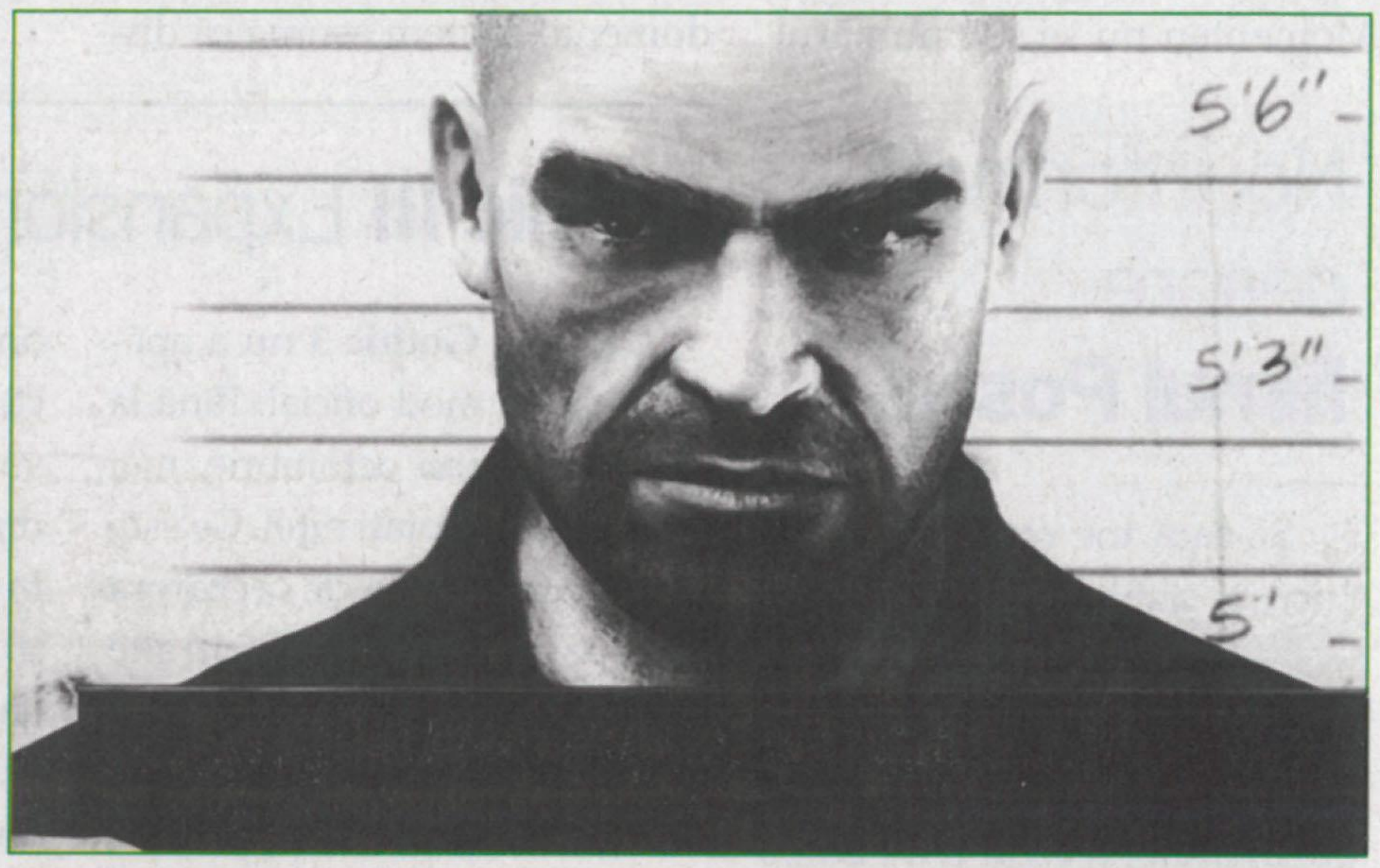




10 **CIV IV: WARLORDS**
(Firaxis/2K Games)
UN STRATEG ADEVĂRAT știe când să atace, când să se retragă, când să ridice moralul armatei sale și când să dea ALT+F4.

Cele mai așteptate jocuri

Poziția actuală	Tendința	Titlul jocului / Genul	Publisher / Producător	Termen
1	▲	Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	Ubi Soft	27 oct. 2006
2	NOU	Gothic 3	Jowood/Piranha Bytes	13 oct. 2006
3	▼	Dark Messiah of Might and Magic	Ubi Soft/Arcane Studios	13 oct. 2006
4	NOU	Neverwinter Nights 2	Atari/ Obsidian Ent.	20 oct. 2006
5	NOU	Battlefield 2142	EA / Digital Illusions	20 oct. 2006
6	NOU	Scarface: The World is Yours	VU Games/Radical Ent.	13 oct. 2006
7	NOU	Caesar IV	VU Games/ Tilted Mill	13 oct. 2006
8	▼	F.E.A.R.: Extraction Point	VU Games/Monolith Prod.	27 oct. 2006
9	NOU	Anno 1701	Deep Silver/Related Designs	27 oct. 2006
10	NOU	The Chronicles of Spellborn	necunoscut/ Spellborn	27 oct. 2006
11	NOU	Age of Empires III: The WarChiefs	Microsoft / Ensemble Studios	20 oct. 2006
12	NOU	Warhammer 40.000: Dawn of War - Dark Crusade	THQ/Relic Entertainment	27 oct. 2006
13	NOU	Stronghold Legends	2K Games/ Firefly Studios	13 oct. 2006
14	NOU	Runaway 2: The Dream of the Turtle	Pendulo Studios/Ascaron	27 oct. 2006
15	▲	Heroes of Annihilated Empires	CDV/GSC	27 oct. 2006
16	NOU	Silverfall	Deep Silver/KievGames	27 oct. 2006
17	NOU	Guild Wars: Nightfall	NCsoft/ArenaNet	27 oct. 2006
18	NOU	Football Manager 2007	SEGA Europe/Sports Interactive	27 oct. 2006
19	NOU	Blitzkrieg 2: Fall of the Reich	CDV/Nival Interactive	27 oct. 2006
20	NOU	Need for Speed Carbon	EA/Black Box Games	03 nov. 2006
21	NOU	Heroes of Might and Magic V: Hammers of Fate	Ubi Soft/Nival Interactive	24 nov. 2006
22	NOU	Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas	Ubi Soft/	17 nov. 2006
23	NOU	Medieval II: Total War	SEGA Europe/Creative Assembly	03 nov. 2006
24	NOU	Eragon	VU Games/Stormfront Studios	24 nov. 2006
25	NOU	Flight Simulator X	Microsoft/Aces Studio	13 oct. 2006



Top 5 redactor

Paul Sărățeanu



1. WORLD OF WARCRAFT (Blizzard Entertainment/Vivendi Games)
Ce pot să spun, dependența își spune cuvântul. Plaiurile Azeroth-ului sunt atât de bogate în surprize, încât nu mă pot dezlipi de ele nici o clipă. De la PvP-ul bogat și amețitor din **Battlegrounds** până la experiențele RP pe care ți le faci cu propria mână, jocul acesta îmi oferă (încă) ore bune de imersie în universul **Warcraft**.



2. DEVIL MAY CRY 3 (Ubisoft/Capcom)
O portare, ce-i drept. Însă una foarte reușită. Nu mă plâng, ca alții, de „controlul slab" - control care, de altfel, nu are nici o problemă. Nu mă plâng de aiming sau de mișcările camerei. Toate acestea mi-au plăcut și mi-au oferit satisfacția de a juca un joc complet. Ca să nu mai punem la socoteală un soundtrack senzațional.



3. NEVERWINTER NIGHTS (Bioware/Atari)
În așteptarea febrilă a sequel-ului, mi-am dezgropat de pe rafturile pline de praf unul dintre jocurile mele preferate. Ca să vezi, și acum, după nenumărate incursiuni prin Luskan, **Neverwinter** și alte orașe de pe Coastă, jocul nu mă plictisește. Diversitatea claselor, posibilitățile de customizare a personajului, ce mai, toate acestea mă bucură.



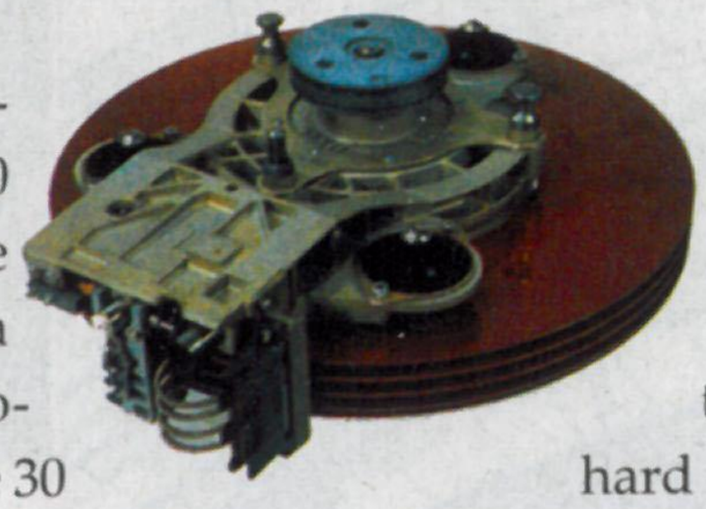
4. ONIMUSHA 3 (Ubisoft/Capcom)
În același spirit cu **Devil May Cry**, **Onimusha** este una dintre piesele de referință ale genului. Iar această parte a treia adăpostește surprize dintre cele mai plăcute. Puzzle-urile sunt reușite, personajele foarte bine conturate, povestea te ține în priză la un voltaj cum nu se poate mai mare, iar Jean Reno este genial, ca de obicei.



5. W40K: DAWN OF WAR (Relic/THQ)
Că tot veni vorba de strategii prin redacție, pot spune că ultimii ani au fost anii lui Relic. Acum avem **Company of Heroes**, nu demult aveam **W40K**. Sincer, a revoluționat genul cu niște elemente de control teritorial foarte interesante. Bașca un univers al cărui potențial rămâne deschis și care va fi cu siguranță folosit la maxim prin intermediul add-on-urilor.

HDD

Hard discul a împlinit 50 de ani



HDD-ul a împlinit pe 13 septembrie o jumătate de secol de existenţă. Primul HDD din lume, 305 RAMAC, a fost prezentat la 13 septembrie 1956 de către IBM. Unitatea avea greutatea de o tonă şi putea stoca 5MB de date pe 50 de platane. Înainte de această invenţie, datele erau stocate pe benzi magnetice şi puteau fi accesate doar secvenţial. Pentru o lungă perioadă de timp, HDD-urile au fost cunoscute sub denumirea de Winchester (păstrată şi azi de unele ţări). Acest fapt se datorează modelului IBM 3340 apărut în iunie 1973 care stoca informaţia pe două platane a câte 30 de MB. Astfel e de înţeles că a fost botezat după celebra armă Winchester 30-30. 50 de ani mai târziu, unităţile HDD moderne pot stoca de 100.000 de ori mai multe date şi au dimensiuni mult mai reduse, încăpând în buzunar. Preţul pe gigabyte a scăzut, de asemenea, de la 10.000.000 dolari la 0,50 dolari. Unul din inginerii de la Hoagland, care a participat la construirea primului hard disc din lume, a anunţat că intenţionează să îl readucă în stare de funcţionare. Inginerul, acum în vârstă de 79 de ani, doreşte de asemenea ca laboratorul de cercetare de la San José în care a fost dezvoltat RAMAC (Random Access Method of Accounting and Control) să fie transformat în muzeu.

nVidia

Noua serie GeForce 7



nVidia a lansat o nouă serie de unităţi de procesare grafică, începând cu nVidia SLI - ready GeForce 7900 GS, care va aduce performanţe înalte la preţul de 219 euro. A fost prezentat de asemenea şi GPU-ul GeForce 7950 GT de 512 MB, care va fi disponibil pe piaţă în segmentul de preţ de 329 euro. "Aceste noi GPU-uri aparţinând seriei GeForce 7 sunt proiectate să ofere o experienţă extremă de gaming high-definition şi experienţă video la un preţ pe care orice gamer şi-l poate permite" - a declarat Ujesh Desai, general manager pentru desktop GPUs de la nVidia. GeForce 7900 GS şi GeForce 7950 GT sporesc performanţa seriei nVidia GeForce 7900 prin tehnologia nVidia SLI, o platformă care permite utilizatorilor să sporească performanţa prin combinarea a două plăci grafice într-un singur sistem. Cele două plăci grafice au interfeţe de memorie de 256 biţi, memorie GDDR 3, şi arhitectură cu suport integral pentru Microsoft DirectX 9.0 Shader Model 3.0. Noua serie va beneficia şi de tehnologia nVidia PureVideo care oferă calitate video şi calitate foto excelentă, respectiv culori vii pe orice ecran. GeForce 7950 GT aduce cu el şi circuit HDCP pentru a permite experienţe video pe format HD DVD sau Blu-Ray Disc.

IBM

Supercalculator bazat pe chip-uri video de gaming

Departamentul Energetic al Statelor Unite a anunţat că i-a încredinţat firmei IBM un contract pentru construirea unui PC capabil să efectueze 1 milion de miliarde de calcule pe secundă, utilizând 16.000 de celule de procesare proiectate în primă fază pentru PlayStation 3. Contractul va fi, iniţial, de 35 milioane dolari, urmând a se prelungi în două faze pentru completarea şi instalarea sistemului în 2008. Costul total se apreciază a atinge suma de 110 milioane dolari. Alegerea procesorului care a fost dezvoltat în parteneriat cu Sony şi Toshiba pentru jocuri video şi animaţii este sugestivă pentru cât de mult s-a transformat industria IT în ultimul deceniu. Aceasta este acum guvernată de tehnologii orientate spre nevoile obişnuite ale consumatorului final. Mecanismul, denumit Roadrunner, va fi instalat la laboratorul naţional Los Alamos din New Mexico pentru a proteja şi susţine tehnic reţeaua naţională de arme nucleare. Contractul este una din cele cinci iniţiative luate de SUA pentru a răspunde planurilor Japoniei de a construi calculatoare capabile să depăşească graniţa de 1 milion de miliarde de calcule pe secundă, programate a se finaliza până în 2010.

Prototip de HD DVD cu 3 straturi

Toshiba şi Memory-Tech Corp au dezvoltat un disc optic cu trei straturi ce poate fi citit atât de playerele DVD, cât şi de cele HD DVD. Discul, care ar putea ajunge pe piaţă la începutul anului viitor, va permite companiilor să transpună pe acelaşi suport fizic, atât varianta standard, cât şi cea high-definition a aceluiaşi film. Acest lucru înseamnă că potenţialii cumpărători nu vor trebui să cumpere din nou filmul atunci când vor face trecerea de la DVD la HD DVD. Fiecare strat poate stoca aproape două ore de conţinut standard şi patru ore de conţinut high-definition, presupunând că se foloseşte un standard de comprimare MPEG4 AVC. Asta înseamnă aproximativ patru ore de conţinut SD şi HD, în cazul în care două straturi sunt folosite pentru DVD şi unul pentru HD DVD.

Stick de 32 GB

Samsung Electronics a dezvăluit primul său chip de 40 nanometri, o memorie flash NAND de 32 GB ce poate fi folosită în carduri, capabilă să stocheze până la 64 GB de date sau 40 GB de filme. Compania a dezvăluit de asemenea o nouă tehnică de design, Charge Trap Flash (CTF), care îi va permite să înghesuie caracteristicile chip-ului NAND pe 20 nanometri, producând astfel chip-uri de 256 GB.

DDR 2 regele DRAM

După multe aşteptări, DDR2 (rată de date dublă, a doua generaţie) domină piaţa în calitate de principal chip de memorie folosit în PC-uri. Schimbarea fostului lider, chip-ul DDR400 (rată de date dublă, 400 MHz), cu chip-ul DDR2 a avut loc atât pe piaţa DRAM, cât şi pe cea a contractelor, potrivit firmei de cercetare DRAMeXchange Technology Inc. Noul chip a intrat pe piaţă mai târziu decât era programat ca urmare a unor probleme de supraîncălzire, însă chip-ul DDR400 a fost lider în acest domeniu, în ciuda duratei sale scurte de viaţă, motiv pentru care nici nu a fost inclus de unii producători pe plăcile lor de bază.

PS3 împotriva Alzheimer

Oamenii de ştiinţă americani plănuiesc să construiască o reţea de console PlayStation 3 care să fie amplasate în casele gamerilor pentru a înţelege mai bine boli precum Alzheimer sau cancerul. Se pare că procesorul din consola PS3 este foarte potrivit pentru aplicaţii de grafică biologică implicată în lupta împotriva anumitor boli. Un proiect început de biologii americani, numit folding@home (FAH) a construit deja o reţea de PC-uri capabile să simuleze forma proteinelor şi să examineze cum comportamentul acestora poate cauza anumite maladii.





Leipzig Game Convention

Germania este o ţară fascinantă. În primul şi în primul rând, **au o bere de o calitate exemplară,** o bogăţie culturală cu care nu multe alte ţări rivalizează, o poftă de viaţă şi de muncă din care conaţionalii noştri ar putea învăţa câte ceva şi, **începând de acum câţiva ani, Leipzig Game Convention.**

Până nu demult, E3 era, probabil, singurul eveniment luat în calcul atunci când venea vorba despre jocuri. Importanţa deosebită ce i se acorda a făcut din acest Expo un adevărat vad comercial, în care toate firmele mici şi mari îşi puteau deversa titlurile, în speranţa că ochii presei le vor acorda o oarecare atenţie, fie ea cât de mică. Ei bine, timpul trece cu paşi repezi şi începe să-şi pună amprenta asupra E3-ului. De la reducerea considerabilă a factorului „booth babe" (despre care vă spuneam, nu de puţine ori, că, oricum am lua-o, avea un rol decisiv în crearea unei atmosfere plăcute şi relaxante) până la micul „scandal" din acest an ce a redus, practic, anvergura sow-ului la un nivel subliminal, toate acestea fac ca E3 să nu mai fie ceea ce a fost cândva. E de rău? Nici pe departe! Iată o şansă excelentă pentru competitori să se afirme. Până nu demult, toată opinia publică arăta cu degetul înspre ECTS-ul londonez drept varianta „continentală" a E3-ului, însă ultimii ani au dovedit că nemţii ştiu a-şi atrage mult mai bine publicul cu o grămadă de producători hardware şi software nerăbdători în a-şi arăta cele mai noi produse, atât presei cât şi publicului.



Gazda evenimentului este oraşul Leipzig, faimos, printre altele, pentru muzica lui Bach şi pentru victoria decisivă împotriva lui taica Napoleon din 1813, participanţii înghesuindu-se, umăr la umăr şi joypad la joypad în noul Convention Center, o clădire impresionantă din oţel şi sticlă, înaltă de câteva etaje. Bineînţeles, nimeni nu se aştepta ca LGC să ofere celor interesaţi ştiri senzaţionale, descoperiri fenomenale sau paşi astronomici în ceea ce priveşte industria ludică, asta, în special, datorită timpului foarte scurt ce a trecut de la E3, însă sur-

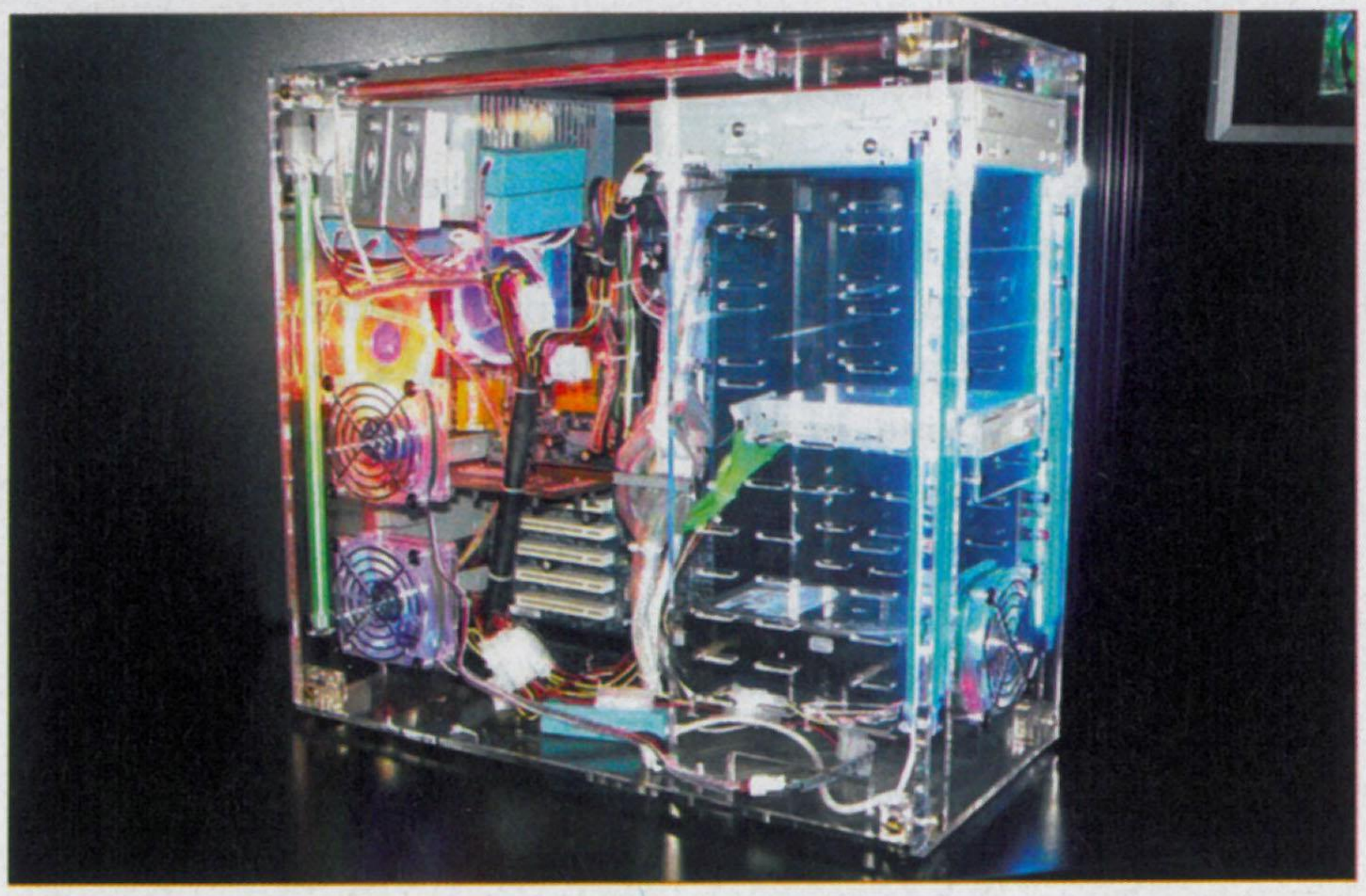


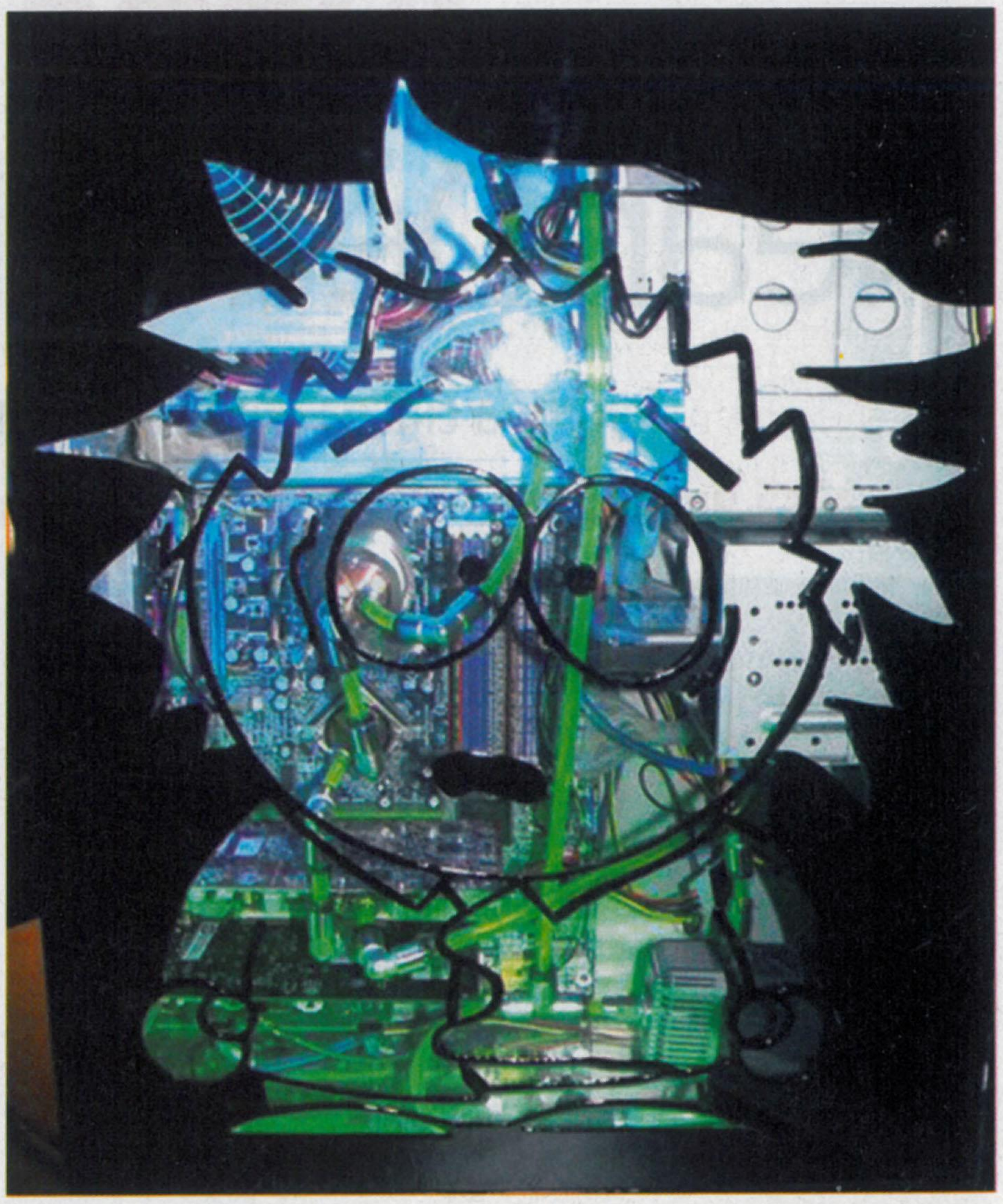


prizele nu au întârziat să apară. Cei mai mari producători şi-au împopoţonat standurile cu tot soiul de exponate, aşteptându-şi clientela cu sufletul la gură; presa a mişunat ca un stol de vulturi pleşuvi în jurul prăzii, iar vizitatorii „de rând", atât tinerei cu caş la gură, cât şi bătrânei pe care Alzheimer îi pândeşte la colţul blocului s-au perindat prin faţa tarabelor cu ochii plini de curiozitate. Rezultatul? Unul foarte îmbucurător pentru toţi cei care speră în viitorul acestor convenţii europene. La închiderea porţilor, LGC a avut un număr record de vizitatori, aproximativ 183.000 (comparativ cu doar 134.000 anul precedent). Presa nu s-a lăsat nici ea mai prejos, nu mai puţin de 38 de ţări trimiţându-şi Adelinii Petrişori indigeni la locul incidentului, pentru a-şi da cu părerea, drept pentru care 2.600 de reprezentanţi de seamă ai mediei ludice s-au înghesuit să-şi etaleze opiniile, mai mult sau mai puţin profesioniste, referitoare la acest plăcut şi surprinzător eveniment. Cât despre participanţi, aceştia au fost în număr de 368. În căutările noastre febrile pentru a vă pune pe tavă cât mai multe detalii interesante despre LGC-ul acestui an, am dat peste nişte statistici amuzante. Spre exemplu, dom'şoarele interesate de fascinanta lume a jocurilor video au fost prezente la show în proporţie de 17% (cu 4 procente mai mult ca anul precedent), 42% dintre vizitatori au fost bărbaţi şi femei în toată firea, cu vârste de peste 20 ani (mai mult cu 6 procente), iar 89% dintre producătorii implicaţi au mărturisit că şi-au atins scopurile propuse pentru convenţie (mai mult cu 3 procente). Directorul proiectului, tanti Angela Schierholz (nici nu vreau să încerc a-i pronunţa numele), ne-a mărturisit că toate aceste cifre se datorează, nu în ultimul rând, muncii asidue a organizatorilor pentru a satisface cât mai multe categorii sociale, de vârstă şi de sex. Astfel, foarte multe compartimente ale convenţiei au fost amenajate special pentru vizitatorii mai în vârstă sau pentru un target feminin, iar expansiunea secţiunilor GC Family şi GC Art au dus la un "aport" al mai multor vizitatori, din diverse generaţii. Toate bune şi frumoase, eu personal am înţeles unde au vrut germanii să ajungă şi ce au vrut să demonstreze, şi anume că entertainment-ul interactiv şi educaţia sunt extrem de relevante şi importante pentru societate, ca un tot unitar. Nici nu mă miră să aud cuvântul "educaţie" ieşind din gura nemţilor. A fost destul de străin la E3...

Dragii mei, datorită faptului că toate titlurile prezentate la LCG au fost, anterior, puricate şi disecate de redacţia noastră cu ocazia Expo-ului American, precum şi datorită faptului că inovaţiile aduse acestor titluri în scurtul timp ce a curs pe apa Sâmbetei de la E3, am căzut de comun acord ca, de această dată, să ne rezumăm şi noi la update-uri scurte, acolo unde este cazul, în ceea ce priveşte noutăţile apărute în Leipzig. Nu de alta, dar ne-am săturat şi noi să scriem aceleaşi lucruri de 100 de ori.

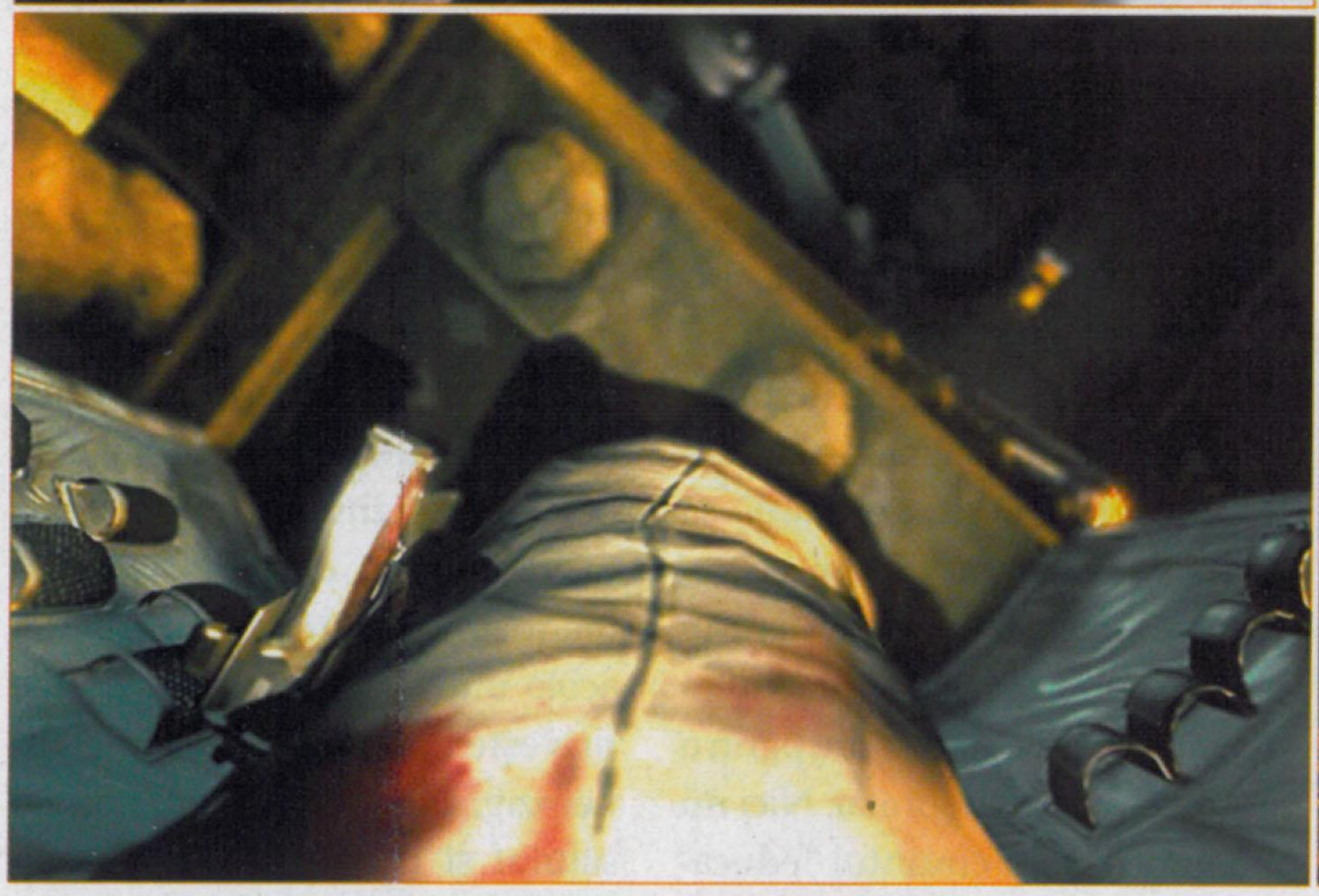
paul@pcgames.ro





Producător: Eden Studios **Publisher:** Atari **Gen:** Action **Termen:** 2007







Alone in the Dark: Near Death Investigation

Pentru a cincea oară vom rămâne singuri în întuneric ca **să ne speriem bine și să încercăm să supraviețuim unui nou coșmar într-una din cele mai reușite serii survival horror a tuturor timpurilor.**



Chiar dacă **Resident Evil** a făcut cea mai bună reclamă genului, survival horror-ul a fost înființat prin primul episod al seriei **Alone in the Dark**, apărut în 1990. De atunci au mai apărut încă trei episoade, iar acest tip de third-person action adventure, bazat pe explorarea de locuri întunecate și confruntarea cu monștri fioroși, se bucură de un succes neîntrerupt.

După succesul de anul trecut al lui **Resident Evil 4**, a venit timpul unei riposte sub forma lui **Alone in the Dark 4**. Noul producător, Eden Studios recunoaște **RE 4** ca fiind unul dintre cele mai bune survival horror-uri din ultimii ani și promite să încerce să învețe din acesta. Astfel, și noul **Alone in the Dark** se va concentra mai mult pe partea de action și va încerca introducerea unui nou stil narativ.







Un prezent întunecat

Evenimentele noului episod se vor desfăşura în epoca contemporană, undeva în preajma anului 2006. Ciudat este faptul că eroul din **Near Death Investigation** se va numi la fel ca protagonistul primei părţi desfăşurate în 1920: Edward Carnby. Nu putem spune că omul nu are un trecut misterios, fapt căruia îi datorează vivacitatea şi virilitatea pe care le are la 70 ani, care sunt la fel ca în jocul original. Pe lângă acest anacronism, producătorii ne rezervă multe secrete şi surprize pe care nu vor să le dezvăluie nici să-i tai. În orice caz domnul Carnby, de data aceasta va ateriza în New York-ul modern, mai precis în Central Park în mijlocul unei investigaţii paranormale. Subiectul noului joc se va învârti în jurul evenimentelor care-l aşteaptă pe orice om după moarte, mai exact dincolo de poarta păzită de sfântul Petru.

Din câte ştim până acum, majoritatea jocului se va desfăşura în Central Park, un locşor cam de mărimea unui oraş măricel din ţara noastră. Locul se poate mândri printre alte lucruri cu propria grădină zoologică, propriile teatre şi cinematografe, respectiv restaurante, fiind un adevărat centru cultural. Folosirea acestui spaţiu îndeplineşte mai multe scopuri ale producătorilor. În primul rând este o locaţie reală, care se va afla în contrast cu restul peisajelor înfricoşătoare rupte din lumea de dincolo. În plus, datorită statutului său metropolitan, va permite prezenţa mai multe personaje diferite din punct de vedere social, cultural şi etnic. Background-urile diferite ale personajelor vor contribui astfel la reprezentarea mai multor interpretări şi viziuni asupra morţii şi vieţii de după. Unele dintre acestea se vor potrivi şi vor ajuta investigaţia lui Carnby, altele vor furniza doar informaţii utile culturii generale. Aceste crezuri diferite vor permite şi încadrarea unor decizii cheie ale protagonistului care îi vor determina apropierea spre bine sau spre rău, în cele din urmă influenţând finalul jocului. Ultimul lucru amintit de producători pentru motivarea alegerii este faptul că acest parc este un spaţiu imens în aer liber, care se află în contrast cu clădirile mici, întunecate şi cauzatoare de claustrofobie, devenite un clişeu al genului. Spaţiul deschis va muta emfaza de pe explorarea lentă şi frustrantă, pe scenele de acţiune mai rapide.

A fi sau a nu fi

Conform declaraţiilor făcute de cei de la Eden Studios, noul gameplay va fi mult mai variat şi va include pe lângă secvenţe de explorare şi puzzle-uri, numeroase scene stealth şi mai multă acţiune sub forma luptelor de la distanţă şi a celor mélée. Designerii sugerează că situaţiile de luptă se vor baza foarte mult pe mediul înconjurător interactiv. Datorită







folosirii engine-ului fizic Havok 3.0, controlul va fi cât se poate de intuitiv şi va semăna destul de mult cu situaţiile reale. Astfel, Carnby se va afla de multe ori în situaţii în care supravieţuirea lui va depinde de abilitatea jucătorului de a folosi pe post de armă obiectele din jur (în limita logicii umane). Mai mult, producătorii au menţionat faptul că focul va fi unul dintre elementele cheie care va afecta foarte mult gameplay-ul. În plus, creaturile supranaturale pe care le va înfrunta detectivul nostru vor avea un comportament imprevizibil codat cu ajutorul tehnologiei next-gen al celor de la Kynogon.

Una dintre cele mai fascinante inovaţii ale noului episod va fi structura narativă neobişnuită. Din explicaţiile producătorilor reiese că noul **Alone in the Dark**, va încerca să adopte structura episodică popularizată de seriale TV precum Lost. Această soluţie apare ca o briză proaspătă faţă de tendinţa actuală a producătorilor de a modela structura unei pelicule de lung metraj. Jocul va fi împărţit în sesiuni de câte 30 de minute, în loc de un cârnaţ epic lung. Fiecare dintre aceste secţiuni va reprezenta o povestire în sine, având propriul film pe post de epilog şi un fel de "coming up next" care prezintă la ce ne putem aştepta de la sesiunea viitoare. Toate aceste povestioare se înşiră



pe coloana vertebrală a firului epic ca şi mărgelele pe un colier, ducând în cele din urmă la alcătuirea imaginii de ansamblu. Deznodământul variază în funcţie de felul în care au fost abordate diferitele episoade.



Dincolo de viaţă şi de moarte

Deşi până acum nu am putut vedea decât o mică parte din acest titlu programat să apară anul viitor, pot spune că arată promiţător, foarte promiţător. Grafica jocului este convingătoare, iar felul în care producătorii jonglează cu perspectivele first şi third person, respectiv cum simulează stările fizice ale lui Carnby conferă jocului o atmosferă unică. De exemplu, într-una din scene el este ţinut prizonier de un grup de băieţi înarmaţi nu tocmai simpatici. Carnby fiind bătut măr, abia poţi realiza câte ceva din aceste lucruri, vederea sa fiind înceţoşată şi neputând să distingă prea bine contururile obiectelor din jur – o scenă prezentată jucătorilor din perspectiva first person. Având opţiunea de a închide ochii pentru a oferi protagonistului şansa de a se mai aduna, ecranul se întunecă. Nefiind prea fericit de acest lucru, unul dintre indivizi îl mână pe Carnby să înainteze, moment în care ne este prezentată întreaga secvenţă şi întregul peisaj din perspectivă third person. A fost de asemenea, deosebit de interesantă demonstraţia făcută de producători pentru a demonstra nivelul de detalii cu care operează. Faţa lui Edward Carnby, folosită în timpul demonstraţiei, a fost străbătută de firicele de transpiraţie mai mult decât convingătoare, respectiv mici urme de tăieturi. Sistemul de iluminarea la implementarea căruia lucrează producătorii este de asemenea impozant, în special când vine vorba de coridoarele înguste prezentate de designeri. Umbrele randate în timp real sunt subînţelese. Cei de la Eden urmăresc să realizeze o grafică care să mimeze expresivitatea fotografiei profesionale. Din scenele pitoreşti prezentate până acum reiese că băieţii sunt foarte aproape de ţinta lor. Preţul care va trebui plătit pentru această splendoare va fi exprimat prin exploatarea completă a componentelor hardware next-generation.

Deşi producătorii nu ne-au dezvăluit încă prea multe detalii, măcar ne-am putut forma o imagine despre structura firului epic şi despre grafica uimitoare a jocului. Faptul că producătorii apreciază schimbările aduse de **Resident Evil** nu poate fi decât un lucru pozitiv. Din ce am văzut până acum există şanse mari ca Eden să reuşească să făurească prin noul **Alone in the Dark** cel mai bun survival horror al ultimului deceniu. Anul viitor vom vedea atât pe PC cât şi pe consolele next-gen dacă aşa va fi.

CELIBATMAN
jacint@pcgames.ro

Producător: Alcachofa Soft **Publisher:** Crimson Cow **Gen:** Adventure **Termen:** 2007





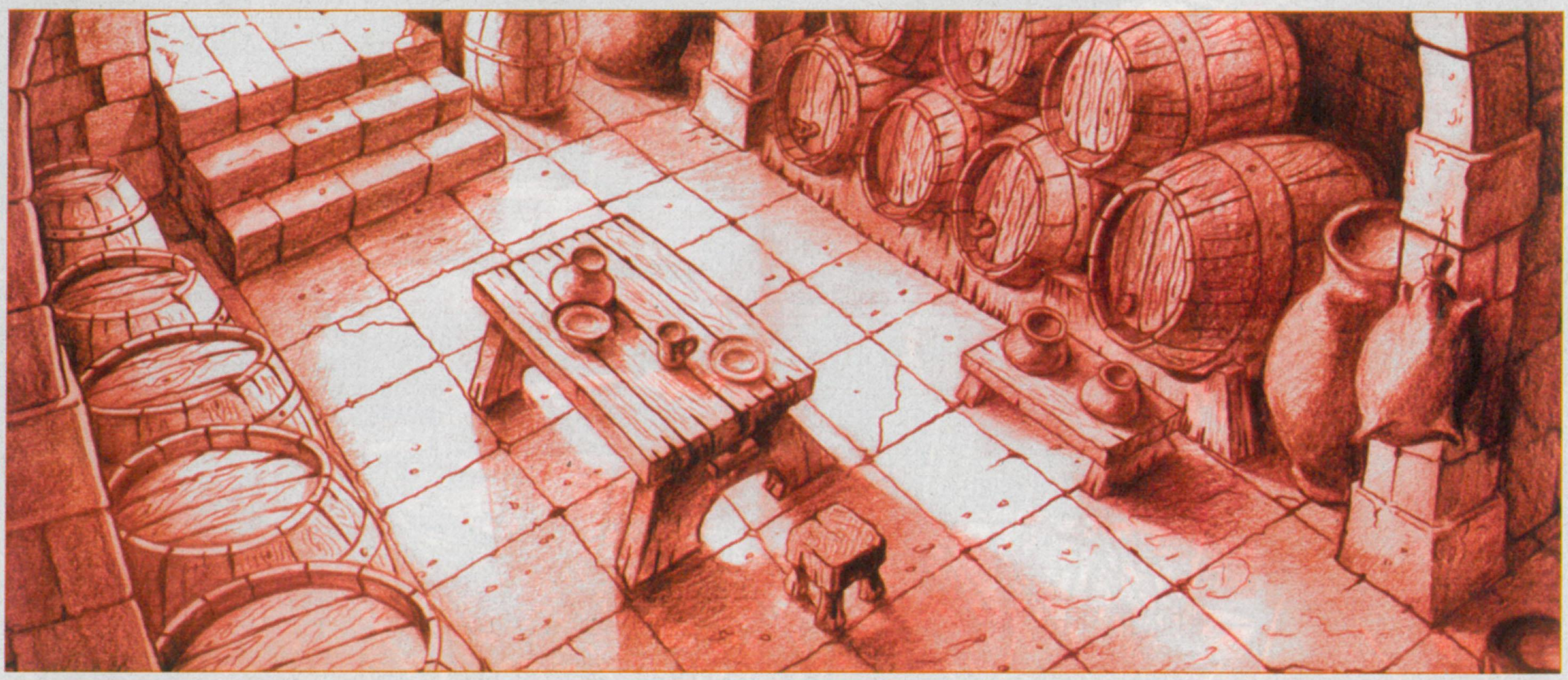
The Abbey

În ultimul timp, mă bate cu joarda vaga impresie cum că producătorii au lăsat genul adventure cam în paragină. Asta nu înseamnă că nu ies la interval titluri, ci că acestea sunt, de multe ori, de o calitate cel puţin discutabilă. Doar aruncând o privire critică pe cele mai recente titluri, inspirate nefericit dintr-o carte la fel de nefericită, veţi înţelege ce vreau să zic. Mirosul fad al acestei lipse de inspiraţie nu îi descurajează, se pare, pe cei de la Alcachofa Soft (o trupă de producători veniţi tocmai de pe meleaguri spaniole) care au semnat recent o înţelegere cu publisherul Crimson Cow, prin care vor aduce publicului aspirant **The Abbey**, un point and click adventure ce urmează a vedea luminiţa de la capătul tunelului undeva în 2007.

Proiectul, destul de ambiţios, va purta fanii ca vântul şi ca gândul într-o lume întunecată a Evului Mediu, unde o catedrală este scena unei serii de crime misterioase. Singurul în stare să dezlege aceste evenimente sângeroase şi să pună capăt măcelului este marele inchizitor Leonardo, ajutat, în timpuri de restrişte, de asistentul său, Bruno. Jucătorul va trebui să-şi pună mintea la contribuţie şi, folosindu-se de inteligenţa sa sclipitoare cu care, sperăm noi, mama natură l-a înzestrat de la o vârstă fragedă, să ducă la bun sfârşit tot soiul de puzzle-uri care mai de care mai încurcate şi mai interesante. Pe lângă un storyline ce se anunţă sumbru şi piperat cu multe răsturnări de situaţie, **The Abbey** se laudă şi cu o paletă bogată de inovaţii tehnologice. Una dintre acestea ar fi, se pare, modul inovativ de prezentare a acţiunii, despre care, zic producătorii, este de proporţii cinematice.


Atmosfera şi complexitatea, împreună cu o poveste bine construită şi închegată perfect în jurul punctelor centrale sunt elementele ce fac dintr-un adventure, şi în special dintr-un point and click, un joc de calitate. Fiecare dintre aceste repere trebuie studiat, cizelat, poleit cu aur şi implementat într-o gameplay fluid şi captivant. Producătorii spanioli ne asigură că au luat în calcul aceste aspecte şi că jocul lor, ce nu doreşte a revoluţiona genul, ne va oferi ore bune petrecute în faţa monitorului. Nu putem decât să le urăm succes, deoarece adventure-ul nu zace prea bine.

GENERALU' RROMMEL
paul@pcgames.ro



Producător: Bohemia Interactive **Publisher:** Codemasters **Gen:** FPS **Termen:** trim. IV 2006

Armed **Assault**







Armed Assault este un fel de banc ce nu se mai termină, ca ălea cu ursul şi iepuraşul: în illo tempore, trebuia să fie un remake rapid al lui Operation Flashpoint, nauădeiz a devenit un sequel micuţ al aceluiaşi Operation Flashpoint. Deci, jocul trebuia să facă trecerea la Operation Flashpoint 2 sau, mult mai inspirat, „Game 2".

În versiunea pe care am vizualizat-o încă o dată azi dimineaţă la cafea, engine-ul grafic apare mult îmbunătăţit, prin urmare, jocul se apropie mai mult de „Game 2". Dacă tot v-am lămurit pe deplin şi, sper eu, pentru totdeauna, cum stau treburile cu titlul, vă previn că anumite features din Operation Flashpoint 2 s-ar putea cuibări în Armed Assault. Să le bifăm, dar pe rând, stimabililor!

Marş la brifing, soldat!

În caz că te-ai uitat peste imagini, ai remarcat uniformele soldaţilor americani, foarte probabil, marines sau rangers, chiar dacă nu aş exclude din capul locului posibilitatea apariţiei unor membri Delta Force, purtători mai mult sau mai puţin norocoşi ai Doiarului de Pică. Oricum, n-are importanţă. Esenţialul este că te vei trezi pe un arhipelag pe care producătorii nu vor să ţi-l identifice, unde vei avea drept obiectiv instruirea aborigenilor la pescuitul sportiv de bombe. Aceste momentele idilice de paradis terestru îţi vor fi încheiate de nişte comunişti proaspăt treziţi din criogenia anilor '70, care nu au altceva mai bun de făcut decât să invadeze coasta paşnică a nordului insulei pe care stai şi tu la soare, ca tot soldatul care respectă pacea. Să fie vorba despre Coreea de Nord? Na, că devin paranoic!

La nivel adunarea!

Fanii primei părţi se vor simţi în joc ca pe Câmpiile Elizee, în timp ce Bohemia vrea să distribuie sculele necesare realizării de moduri. Raionul noilor features ne oferă o gamă interesantă. Bohemia promite ochelari de vedere nocturnă şi o super campanie dotată cu vreo 12 misiuni, în care fiecare misiune are dreptul la două mini-misiuni, care au şi ele dreptul la o pregătire mai asiduă din partea producătorilor.

Dacă tot ţi-au dat o hartă cât China, producătorii îţi dau şi cu ce: poţi alege singur-singurel ordinea în care să joci misiunile. Acţiunea va dura între zece şi treizeci de minute, timp în care ne vom îndeletnici cu sabotaje, atacuri concertate şi alte simfonii în sol major, care să ne uşureze rezolvarea misiunilor alea, principale. Vegetaţia insulei este luxuriantă şi îţi va oferi diferite posibilităţi de abordare; pe de o parte, jungla poate fi plină de capcane, dar se poate dovedi şi un aliat bun (silenţios, cum ar trebui să fie toţi aliaţii buni) în momentele în care faci culcaturi, salturi înainte şi târâşuri (pe coate) ca să te apropii ca meseriaşu' de tabăra comuniştilor. Asta nu înseamnă că nu vei putea doborî copaci cu tancurile, pentru sporirea celulozei şi disperarea ecologiştilor. Dacă urci un deal, înaintezi mai lent şi trebuie să te ascunzi pe după bolo-







AVEA DREPTATE MONICA, cu lentilele astea noi Irinel pare mai tinerel

S-O IA NAIBA DE POLUARE! Taman când miroseam mai bine florile, hop... fum și napalm cât încape!

vani, pentru că gloanțele au prostul obicei să-ți nimerească centrele vitale, în special organul gândirii și al facultăților psihomotorii. Eh, dar chiar dacă poți pilota vehicule adverse, unchesul Sam, nu te lasă la ananghie și îți mai trimite din ani în Paști câte un avion de luptă, un elicopter, un Hammăraș, pe scurt, se scotocește de tot ce are mai drag pe piața belică.

Chestii de genetică

Cum așchia nu sare departe de gard, trebuie să remarc obraznic că jocul este posedat de defectele strămoșului: de exemplu, dacă vrei să te târăști ca tot deltaforsu' norrisian, în multiplayer, prin iarbă, dulce ca mierea îți va fi glonțul patriei, pentru că un deștept de sniper te va face erou de la 500 m, dat find că iarba are prostul obicei să dispară odată cu distanța. Și în AA vei face lungi plimbări per pedes, în comozii bocanci cu șiret. O veste bună este că poți juca cu fiecare personaj, fără să te legi sentimental de unul singur. Entuziasmant, mai ales pentru răgazul pe care îl ai în inteligenta sarcină de coordonare a acțiunii: AI-ul este supus unor îmbunătățiri continue de către producători (n-ar strica să se grăbească din moment ce jocul trebuie să apară înainte de Crăciun) ca să reacționeze cât mai dur și exact la comenzile date, altceva este să gestionezi cu mânuța ta fazele cruciale ale jocului. Se poate întâmpla să fii nevoit să lansezi un atac cu blindate și, odată ce ți-ai scos canalia de adversar din refugiul în care se ascunde ca șobolanul, este indicat să treci la sniper, așa de dragul tocării nervilor și joacei cu psihicul șubrezit al acestuia. Dacă te plimbi preț de mai multe ore, ai surpriza să prinzi lăsarea întunericului, ce poate să însemne fie un avantaj, pentru că ești pe urmele adversarului, fie un dezavantaj, pentru că bau-bau comunist nu doarme nici el!

Asaltul Armat va putea fi dat și în naturelul multiplayer, care va avea drept unică limită capacitatea serverului pe care joci. Ca să nu vă las în plop la capitolul realismul jocului, vă anunț că o luptă pe o hartă în care fiecare oraș al insulei trebuie capturat și apărat de o echipă poate dura, nu câteva ore, ci câteva zile... he, he, virtuale, ce-i drept.

Mai tânăr cu ceva anișori fiind, am jucat **Operation Flashpoint** din răsputeri acum vreo cinci ani și vă asigur că avea o sigură salvare pe misiune, amănunt infim, provocator de frustrări, ceva de toată groază. Din fericire, **Armed Assault**, mai în pas cu vremurile de restriște în care jucăm, va dispune de numeroase salvări automate, ca să nu fii nevoit să reîncepi cu răbdarea unui călugăr budist aceeași misiune de fiecare dată când soldatul practică metempsihoza.

În calitate de fan declarat al lui **Operation Flashpoint** (dacă nu mă credeți pe cuvânt, mergeți la anticariat și luați numerele pe 2001 ale PCG 4 Fun), această prezentare nu mă gâdilă prea plăcut la jucăușeală. Nu încă. Tare mi-e că superlativele nu-și vor avea rostul, jocul părând nefinisat, cu bug-uri legiune... Bașca, cum grăiam mai sus, Bohemia vrea să-l publice anul acesta, înainte de Crăciun. O, ce veste minunată!

MAREȘALU' PUTAIN
cipri@pcgames.ro





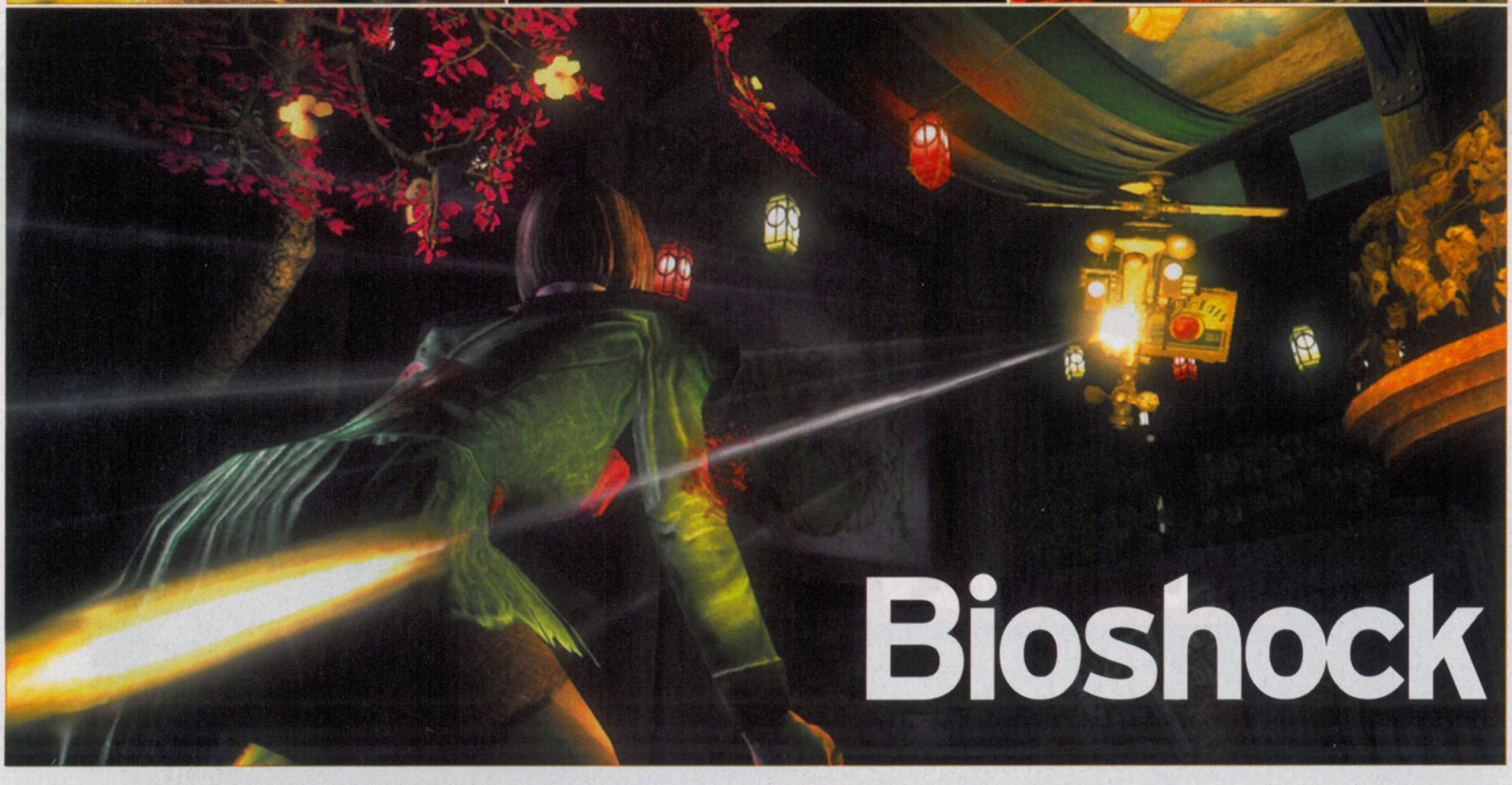

ACESTA ESTE SEZONUL
07
Nu-ţi vom spune
că suntem magnifici,
îţi vom arăta.
Şi azi şi mâine, mereu.
Dacă joci rapid, noi vom juca mai
rapid, mai puternic, mai bine.
Vom aduce glorie echipei noastre,
oraşul va fi mândru de noi.
Nu e o chestiune de afaceri.
E ceva personal.
FIFA 07
Sezonul începe pe 29/9
FIFA07.ea.com
EA SPORTS
FIFA 07
3+
www.pegi.info
FIFA
Official FIFA Licensed Product
XBOX
XBOX 360
XBOX LIVE
coming soon
PlayStation 2
NINTENDO GAMECUBE
PC DVD ROM
NINTENDO DS
GAME BOY ADVANCE
mobile

Producător: Irrational Games **Publisher:** 2K Games **Gen:** FPS/RPG **Termen:** trim. II 2007







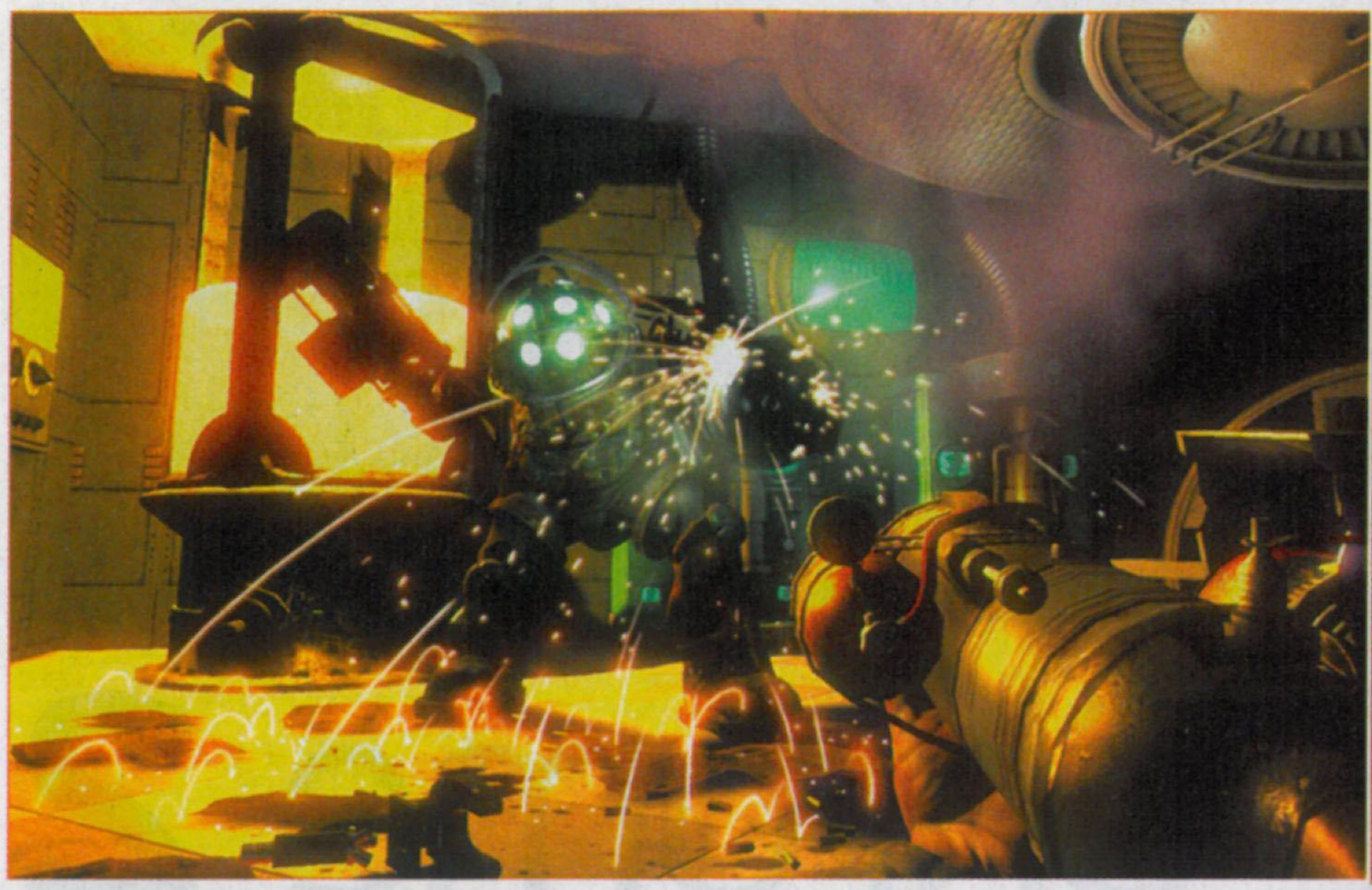


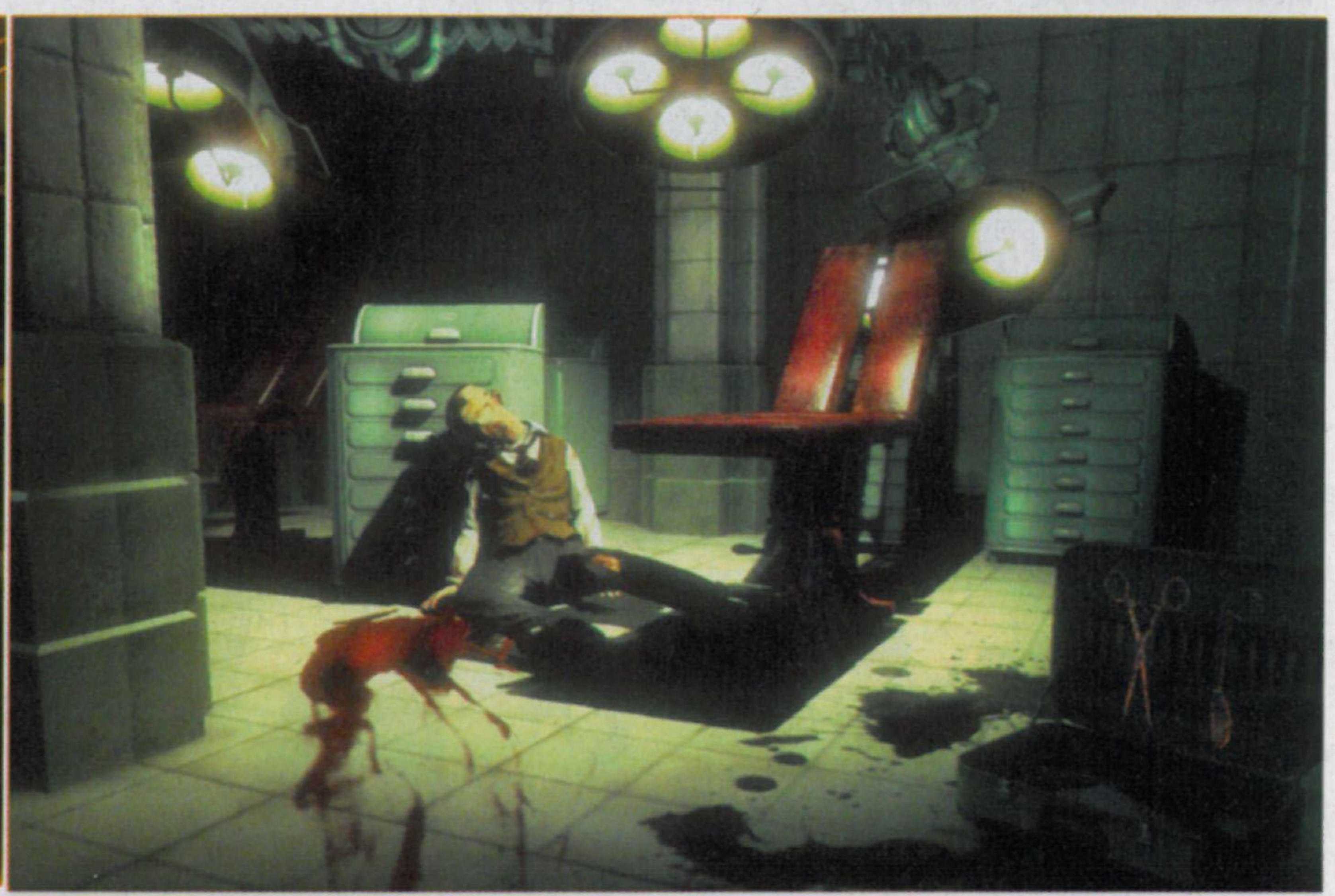
Bioshock

Am fost surprins că, după E3, paginile revistei noastre nu au găzduit un preview pentru Bioshock, shooter-ul hibrid al celor de la Irrational Games - este probabil unul dintre titlurile ce împart promisiuni cu carul. **Succesorul spiritual al lui System Shock 2 se doreşte a fi o abordare RPG/FPS în acelaşi stil, cu acelaşi sistem de gameplay open-ended, plus o atmosferă absolut bestială.** Şi cum GC a fost un bun prilej pentru Irrational să se laude niţel cu bebeluşul lor, redacţia PCG 4 Fun simte imperioasa nevoie să vă împărtăşească oarece detalii.

Fratele Ken Levine, general manager la Irrational Games, s-a asigurat că toată presa de specialitate va putea urmări demonstraţia de forţă a lui **Bioshock**. Şi cum mare parte din această presă erau fani declaraţi **System Shock 2**, nu mică le-a fost bucuria să vadă că majoritatea elementelor care au făcut din **SS2** un mega-succes în 1999 vor fi implementate cel puţin la fel de bine şi în titlul de faţă. Am spus cel puţin, deoarece sunt destule şanse ca **Bioshock** să-şi întreacă maestrul.

Demo-ul prezentat începe, în mod clasic, cu personajul principal aflat în centrul atenţiei. Acţiunea jocului se desfăşoară în Rapture, un oraş subacvatic, creat iniţial pentru o societate experimentală formată din crema geneticii umane. Totul a funcţionat ca la carte, până când această societate de elită a aflat că materialul genetic, numit Adam, poate fi folosit pentru a le facilita noi şi noi evoluţii. Se pare că nu toată lumea ştie că nu e bine să te joci cu Mama Natură. Şi să o calci pe coadă. Odată ce au început să-şi piscălească genele, cetăţenii au luat-o pe cocoaşă în cel mai oripilant mod cu putinţă. Mai exact, folosirea substanţei a început în mod gradual, cu doar câţiva locuitori care doreau să-şi îmbunătăţească aspectul fizic. Odată ce lumea a aflat că Adam poate, de asemenea, îmbunătăţi o sumedenie de atribute fizice, produsul a devenit din ce în ce mai căutat şi, în mod evident, din ce în ce mai rar. De aici şi până la destabilizarea acestei societăţi înfloritoare a fost doar un mic pas de făcut, dar un pas mare pentru umanitate. Personajul nostru ajunge în Rapture chiar după desfăşurarea acestor evenimente – şi de aici începe scandalul. Aparent, societatea atent stratificată a oraşului a fost cucerită de o turmă impresionată





de creaturi modificate genetic, despre care credem că au fost, inițial, oameni. Iată, așadar, primele elemente psihologico-tragice își fac apariția, elemente pe care fanii **System Shock 2** ar trebui să le miroase instantaneu. O altă asemănare foarte reușită între cele două titluri ar fi senzația de izolare pe care producătorul reușește să o implementeze cum nu se poate mai bine, creând un oraș subacvatic aflat în derivă, ale cărui sisteme de securitate au luat-o razna și a cărui infrastrucutură amenință să se prăbușească de la o clipă la alta.

Imediat după începutul demoului avem de-a face cu primul nost' encounter cu un „big daddy", tipii mari, costumați în hăinuțe de scufundători pe care i-am putut admira în cele mai recente screenshot-uri din **Bio-Shock**. Se pare că acești indivizi sunt protectorii unor creaturi ceva mai „nevinovate", „surorile mai mici", niște dom'șoare ce robotesc zi și noapte pentru a recolta substanța Adam din fiecare cadavru ce le iese în cale. Aici am avut posibilitatea să vedem la lucru AI-ul foarte complex al jocului, care, se pare, nu este redus la clasicul „uite inamicul, descarcă-ți mitraliera". Interesant de remarcat a fost faptul că cele două entități nu se obosesc să te atace, din contră chiar, nu îți consideră prezența drept ostilă decât atunci când te apropii prea mult de ei. Comportamentul adversarilor poate fi deosebit de variat, cu fiecare tip de personaj dotat cu un stil aparte de a acționa, în funcție de circumstanțe. Fratele Levine ne-a explicat că aceste ritualuri comportamentale sunt guvernate de un sistem conceput in-house de Irrational, intitulat "artificial intelligence ecology". Acest sistem renunță la secvențele scriptate (care pot da greș într-o grămadă de situații) și implementează un set de acțiuni-comportamente intuitive și complet non-umane – cum ar fi rolul furnicilor într-o colonie.

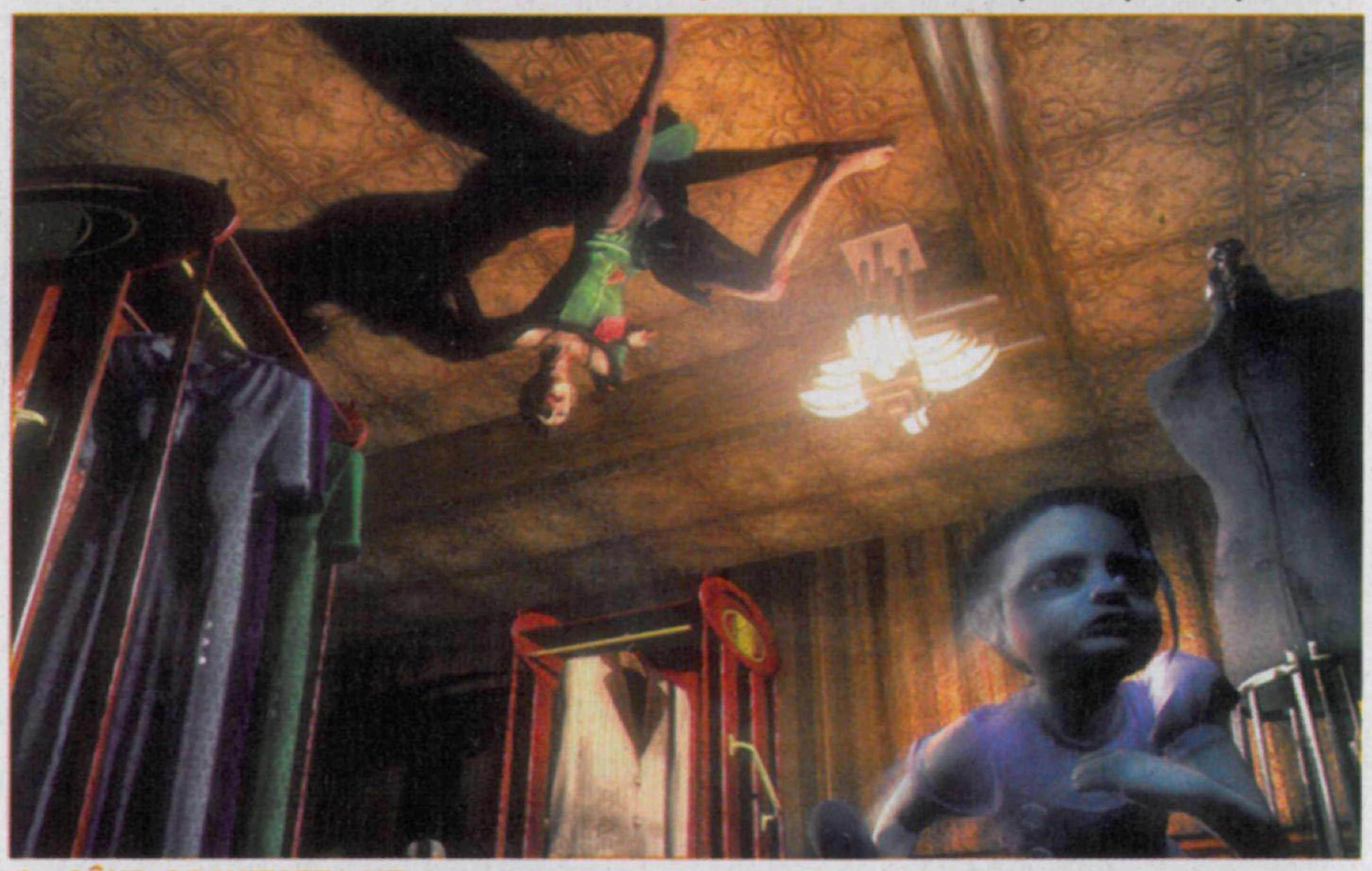
Ziceam la început că **Bioshock** va avea o doză puternică de elemente RPG. Spre deosebire de titlurile clasice, în care avem extremele "bine" și "rău" definite în mod arbitrar, **Bioshock** nu va avea nici un fel de reputation system care să îți judece sau să țină cont de deciziile tale (i)morale. Par exemple, în joc pot apărea diverse personaje care să te răsplătească dacă decizi să protejezi neajutoratele "little sisters", însă, cu toate acestea, dacă reușești să omori una fără a fi prins cu mâța în sac de către tăticii lor cei furioși, atunci ai comis crima perfectă. Spre deosebire de alte jocuri, precum **Oblivion**, nu trebuie să ne îngrijorăm că toate gărzile din întreaga lume devin, ca prin magie, conștiente de fapta noastră – fiecare acțiune afectează doar ce se va desfășura în momentul următor.

Bioshock este, probabil, unul dintre puținele titluri pe care le aștept cu sufletul la gură. Până va apărea pe piață, în trimestrul 2 2007, mă duc frumușel să joc un **System Shock 2**, așa, de control.

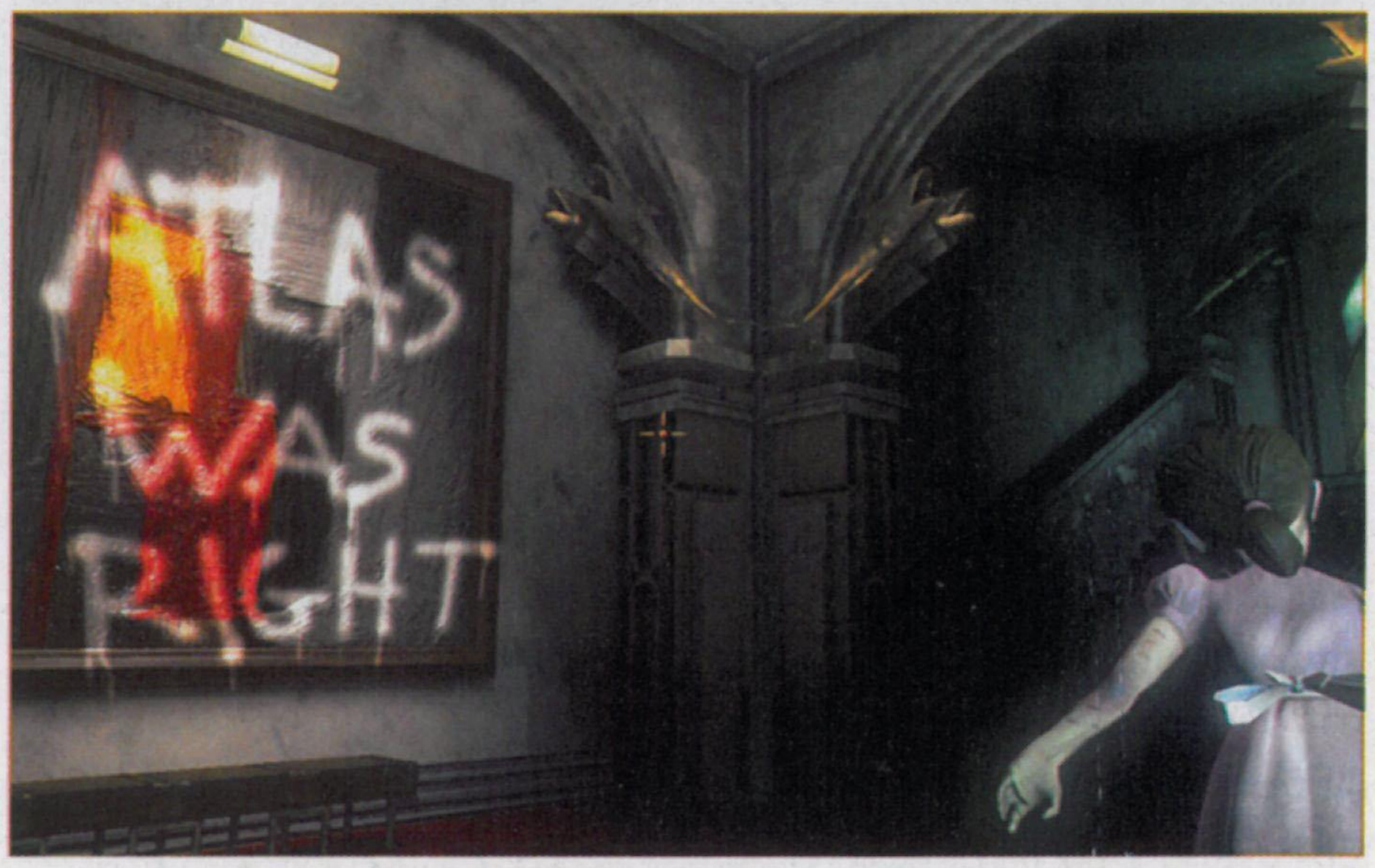
GENERALU' RROMMEL
paul@pcgames.ro



NU L-AM LOVIT AȘA DE TARE. Doar o palmă peste spate.

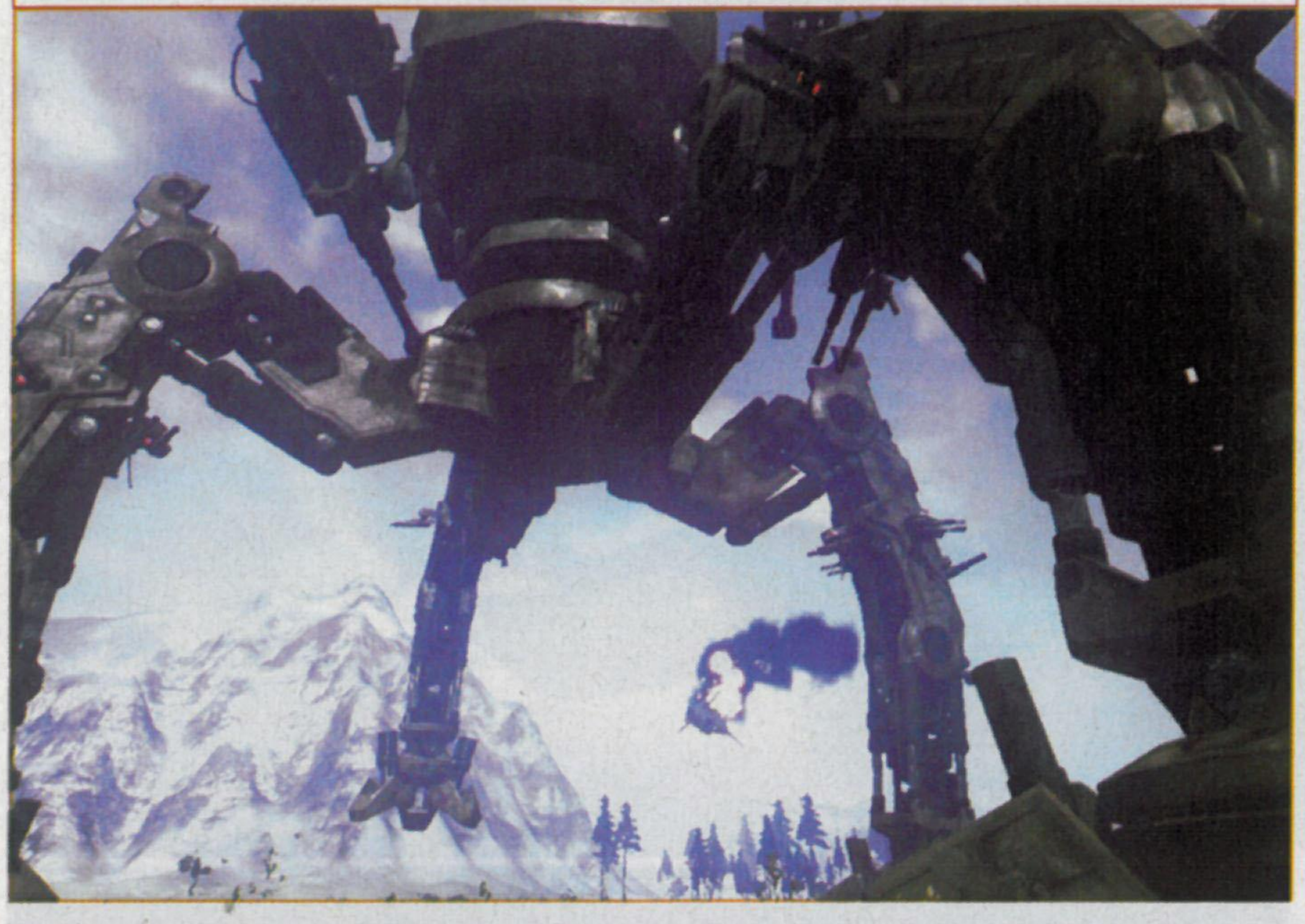


CÂND GRAVITATEA NE face farse...



ATLAS A AVUT DREPTATE. Fetițele nu trebuie să vorbească cu străinii.

Producător: Techland **Publisher:** TBA **Gen:** FPS **Termen:** TBA







Chrome 2

Dumnezeule! Cât e de frumos! Ăstea sunt primele cuvinte care ţi se preling (de) pe buze la vederea lui **Chrome 2**. E frumuseţea întruchipată. Engine-ul grafic, clar, nu este atât de performant precum cel al lui **Crysis**, dar latura artistică rupe tot: luminile, umbrele, culorile, totul pare lucrat cu mare clasă şi bun gust. Şi jocul? În sine? Am văzut din el câteva minute şi vă pot asigura că aduce a **Chrome**. Adică, vezi întinderi de mare întindere, goale, urmate de peisaje somptuoase, cu adversari care-şi scuipă-n palme la vederea ta. HUD-ul este enorm. Dacă vă amintiţi **Republic Commando**, puneţi-vă imaginaţia la contribuţie şi direcţionaţi-o către unul mai puţin bine integrat. Apoi, una dintre caracteristicile principale ale jocului este puterea sublimă de a face switch între corpuri: nu joci ca tot omu' normal, ci ca spirit (sau duh, în limbajul ortodox strămoşesc) care poate trece dintr-un corp în alt corp. Este foarte practic în momentul în care vrei să-ţi schimbi înfăţişarea delicată, de factură renascentistă, într-una greoaie şi dură de blindată, ce este. **Chrome 2** a mai împrumutat câte ceva de la colosalul **Shadow of the Colossus**. Taman coloşii care au transmigrat aici subtil în titani robotizaţi, pe care îi poţi escalada cu o gheară sau pe care-i poţi bate de la sol. Şi prin gigantici, mă refer la roboţi din ăia, de talia defunctului WTC. Vă vine să credeţi au ba, **Chrome 2** mi-a lăsat o impresie foarte bună. Mai rămâne de văzut dacă în spatele acestui titlu cu 2 în coadă şi în spatele acestor imagini frumoase va sta un joc în adevăratul sens al cuvântului. Mai bine termin aici, pentru că perfide îndoieli îmi tulbură liniştea spiritului.

MAREŞALU' PUTAIN
cipri@pcgames.ro

Producător: 4A Games **Publisher:** TBA **Gen:** FPS **Termen:** trim. IV 2008. Deci, este timp!

Metro 2033

Vrei să fii miliardar? Răspunde în trei milisecunde câte FPS-uri ucrainene cunoşti! Ai ghicit, dar ai răspuns într-o secundă: mai subzistă pe undeva un oarecare **S.T.A.L.K.E.R.** Amănunt relevant, producătorii de la 4A Games au pus osul (majoritatea lor) la dezvoltarea fluviu a FPS-ului celor de la GSC Gameworld. Dacă tot s-au ales cu atâtea experimente şi experienţă, de ce să nu scoată un FPS pe nume **Metro 2033: The Last Refuge**? Încă de la primele secvenţe, jocul miroase a **S.T.A.L.K.E.R.**: engine-ul, decorurile, personajele, paleta grafică... totul îţi aminteşte de celebrul amânat. Până şi conceptul lui **Metro 2033** este foarte apropiat de jocul celor de la GCS, cu rezerva că 4A Games sunt mai modeşti: jocul se anunţă a fi unul nelinear, în care îţi vei alege misiunile în funcţie de staţiile metroului moscovit. O staţie, o misiune. Sperăm că acestea vor fi diferite, din moment ce unele se desfăşoară în exterior, iar altele într-o hrubă. Care-i motivul jocului? Câţiva norocoşi au supravieţuit unui război nuclear şi acum îşi mănâncă zilele prin metroul moscovit. La suprafaţă, monştri. Colcăie de monştri! Grafic, jocul e drăguţ foc, mânca-l-ar criticii, cum ne aşteptam din partea unor graficieni care au lucrat la grafica lui **S.T.A.L.K.E.R.** Dacă ţinem cont că dezvoltarea jocului a demarat în luna februarie, este chiar impresionant până la lacrimi. Ni se mai promit tot felul de chestii michteaux: un AI rupere, puteri parapsihologice, body-awareness şi anomalii (taman ca-n **S.T.A.L.K.E.R.**!). Pentru moment, **Metro 2033** pare să fie îmbibat cu câteva idei foarte bune. Aşteptăm până la sfârşitul lui 2008, dar nu mai mult, ca să-l vedem rulând pe PC-urile noastre.

MAREŞALU' PUTAIN
cipri@pcgames.ro




TRANSILVANIA
CELE MAI BUNE JOCURI
LE VEZI LA DUBLUCLICK
CU ALIN ȘERBAN GABOR
Luni 19:00
Marți 17:00
Duminică 15:30
DUBLU
CK
MIDNIGHT CLUB 3
DUB edition
DUBLUCLICK
www.dubluclick.ro
gas@dubluclick.ro
PCGames 4 fun
best distribution
UBISOFT
TNT GAMES

Producător: Spellborn **Publisher:** TBA **Gen:** MMORPG **Termen:** trim. IV 2006











The Chronicles of Spellborn

Chiar dacă încă nu a apărut nici un publisher la orizont, **primul proiect al studioului Spellborn a atras asupra lui atenţia fanilor MMORPG-urilor, prin ideile originale pe care le propune.**



MMORPG-ul, încet, dar sigur, a venit în valuri de jocuri pe configuraţiile noastre, fiecare dintre acestea reprezentând o nouă treaptă pe scara evoluţiei genului. Putem afirma liniştiţi că cel mai reprezentativ joc al primului val a fost **Everquest**. Au urmat jocuri care au făcut genul accesibil unui cerc mai larg de oameni: **Everquest 2**, **Dark Age of Camelot**, **Star Wars: Galaxies**. Ultimul şi cel mai popular val de până acum a adus cu el jocuri ca **World of Warcraft, Guild Wars** sau **LineAge II** care au consacrat definitiv genul şi au făcut din MMORPG un adevărat hype. Cei care au urmărit evenimentele de la E3 ştiu deja prea bine că evoluţia acestui gen nu se opreşte aici, dimpotrivă abia a trecut de început. Unul dintre cele mai aşteptate şi mai promiţătoare titluri este **The Chronicles of Spellborn,** dezvoltat de studioul european Spellborn. Producătorii şi-au fixat scopuri măreţe, dorind să ofere jucătorilor o experienţă unică, diferită de concurenţi, care să se bazeze pe eliminarea elementelor de gameplay ce înde-



DOAR PEDICHIURĂ Îmi pare rău, dar nu execut şi lucrări de manichiură



DANSÂND CU URŞII După ce am învăţat şi Tango îi arătăm noi lui Kevin Costner!

părtează sau plictisesc jucătorii.

Un start furtunos

Lumea jocului nu va fi una obişnuită: în loc de continente masive întinse pe glob, vom avea parte de insule gigantice liber plutitoare, ţinute laolaltă de aşa numitul Deadspell Storm. Aceste cioburi imense reprezintă rămăşiţele planetei numită odinioară Ancestor World. Catastrofa care a dus la distrugerea acestei lumi a fost cauzată de disputele dintre oameni şi creaturile supranaturale care locuiau planeta. După apocalipsa supranaturală, ordinea a început să se restabilească însă. Au început să se formeze tabere mai mici sau mai mari de supravieţuitori care s-au reunit, dând naştere unei noi civilizaţii cunoscută sub numele de Enclave of the Five Sacrifices. Ca jucător vei ateriza în această lume aflată în stare de reanimare, fiind un aventurier care-şi caută norocul. Fie că porneşti ca warrior, mage sau rogue, va trebui să explorezi insula de pe care porneşti, ajungând în cele din urmă şi pe alte insule.

Până aici totul sună ca într-un MMO obişnuit, totuşi declaraţiile producătorilor dezvăluie faptul că **The Chronicles of Spellborn** va fi un joc diferit de ce am putut vedea până acum. Sistemul de level-up, grinding-ul şi sistemul de crafting, diferă foarte mult de celelalte MMO-uri, oferind o experienţă alternativă. Prima diferenţă considerabilă este modul în care câştigi punctele de experienţă necesare level-up-ului. În contrast cu actualele RPG-uri, producătorii preferă sistemul văzut şi în **D&D**: jucătorii primesc XP în urma îndeplinirii quest-urilor şi nu a uciderii creaturilor din jur. În plus, la început nu va exista o delimitare clară între clase. Abia când atingi nivelul şase de experienţă te vei putea specializa, urmând arborele de skill-uri caracteristice fiecărei clase. De exemplu, rogues vor putea alege specializarea de trickster, poisoner sau phase dancer. Fiecare dintre aceste specialităţi va avea un set unic de skill-uri. Conform declaraţiilor producătorilor, diferenţele vor fi atât de mari încât nici specializările aceleiaşi clase nu vor semăna, trickster-ul fiind total altfel decât phase dancer-ul. Grinding-ul va fi eliminat complet, nu doar pentru leveling, dar şi pentru sistemul de crafting. Este clar că experienţa primită în urma îndeplinirii misiunilor elimină grinding-ul de level up, iar sistemul de craft este păstrat cât se poate de simplu prin faptul că doar NPC-urile vor putea confecţiona obiecte. Dacă vei vrea o armă sau o armură mai bună, va trebui să aduni materiile prime şi să le duci unui NPC care-ţi va realiza obiectul dorit. Aceste obiecte vor avea şi ele un rol mai puţin important, având mai mult funcţie cosmetică, decât una practică. În mod asemănător lui **City of Villains**, atributele şi skill-urile sunt cele care determină succesul în confruntări.

Înapoi în viitor

Diferitele misiuni şi, de fapt, întreaga aventură te vor plimba atât prin prezentul, cât şi prin trecutul acestei lumi fragmentate. Unele dintre quest-uri vor fi accesibile doar anumitor clase, iar altele vor facilita descoperirea şi ocuparea de noi insule. Fiind vorba totuşi de un MMORPG, nu pot lipsi nici luptele. Producătorii ne-au asigurat că vom avea de furcă cu numeroşi oponenţi originali şi s-au grăbit să adauge că nici sistemul de luptă nu va semăna cu ce ne-am obişnuit. Cea mai mare diferenţă constă în faptul că nu va exista opţiunea de lock-on











target. În loc de fixarea automată a ţintei, jucătorul va trebui să păstreze oponentul în linia sa vizuală, bombardându-l pe acesta cu diferite skill-uri ofensive, alternate cu abilităţi defensive. Aceasta este o abordare mai neortodoxă a luptelor, care va necesita mai mult antrenament şi mai multă dexteritate din partea jucătorilor. Skill-urile vor fi grupate într-un deck, în mod asemănător lui **Guild Wars.** Ca jucător nu vei putea beneficia în timpul luptelor de toate abilităţile tale, decât de cele alese înainte de părăsirea zonelor sigure. Evoluţia personajului va deschide calea spre noi skill-uri şi spre posibilitatea de a creşte mărimea deck-ului în care acestea sunt grupate. Nici sistemul de buff-uri nu este cel cu care ne-am obişnuit. Acestea, vor putea fi dobândite în urma succeselor în lupte şi vor dura până la moartea personajului. Monştrii obişnuiţi nu-ţi vor da prea multă bătaie de cap, dar boşii se vor dovedi a fi o nucă grea de spart. Aceşti boşi nu doar că sunt foarte greu de doborâţi, dar sunt şi parte activă a mediului de joc. După ce i-ai omorât, aceştia nu vor învia pentru a putea fi învinşi din nou. Eliminarea boşilor face parte din încercarea fiecărei facţiuni de a-şi croi calea spre noi insule, lucru răsplătit cu diferite bonusuri.

O grafică dincolo de realitate

De partea grafică a jocului nu vom putea să ne plângem, **The Chronicles of Spellborn** fiind pus în mişcare de engine-ul grafic Unreal 2.5. Lumea vizuală a jocului, în special peisajele ne aduc aminte de operele lui MC Escher. Personajele sunt modelate detaliat şi satisfac cele mai riguroase exigenţe. Pentru cei care nu vor să piardă timpul creând personajul care să-i reprezinte, pot apela la generatorul aleatoriu integrat în joc. Pe parcursul procesului de creare al avatarului tău, nu vor exista nici un fel de restricţii dictate de încadrarea într-o anumită clasă. Vei putea avea un warrior puternic, dar cu un fizic aparent fragil, sau un rogue mare cât un frigider industrial.

Producătorii lui **The Chronicles of Spellborn** au luat-o pe o cărare unică şi dificilă cu dezvoltarea jocului, încercând din răsputeri să realizeze ceva diferit de restul genului. Deşi nu au renunţat la elementele de bază ale MMORPG-urilor, le-au modificat considerabil şi le-au îmbinat cu un sistem de joc neobişnuit. Introducerea insulelor este o idee care uşurează apariţia ulterioară a add-on-urilor şi încurajează dezvoltarea facţiunilor. În curând ar trebui să vedem cât de bine funcţionează acest diletantism în practică. Din ce am văzut până acum, **The Chronicles of Spellborn** poate fi o alternativă valabilă a MMORPG-urilor actuale, în special pentru cei care caută ceva nou şi proaspăt.

CELIBATMAN
jacint@pcgames.ro





Producător: CREOTEAM **Publisher:** Buka **Gen:** Action Adventure **Termen:** trim. 4 2007





Collapse



Buka Entertainment ne spune şi bune, şi rele. Dar noi suntem un popor de oameni iertători, drept pentru care lăsăm în urmă ce a trecut, titluri mai mult mediocre decât bune, şi ne aruncăm ochiul critic asupra lui **Collapse**, un Action Adventure aflat pe masa de operaţie a celor de la CREOTEAM. Cu ce se laudă producătorii? Ca de obicei, jocul lor este „excepţional", „inovator" şi de-a dreptul „fascinant". Lăsând la o parte aura divină cu care oamenii tind, în mod instinctual, să-şi îmbrace produsele, **Collapse** ne aruncă un şpiţ în dorsal tocmai în anul 2096, când lumea a suferit amarnic de pe urma unei invazii extraterestre. Creaturi malefice din altă dimensiune, simţind miros de cărniţă proaspătă pe plaiurile însorite ale Europei, au pornit într-un pelerinaj sângeros, masacrând şi ucigând orice urmă de formă de viaţă pe care au întâlnit-o. Partea rea e că toate acestea s-au întâmplat cu un secol în urmă. Rămăşiţele dispersate ale umanităţii trăiesc în fiecare zi cu frica prin buzunare, fiind ameninţate, pe de o parte de atacurile constante ale extratereştrilor, iar pe de altă parte de propria lor societate, care s-a transformat, de voie, de nevoie, într-o junglă în care legea celui mai puternic guvernează. Exact ca în România. Cum, bineînţeles, trebuia să existe şi ceva bun în tot haosul ăsta post-apocaliptic, un grup de elită numit The Lords (a nu fi confundat cu localul hedonist omonim de pe plaiuri orădene) este ultimul zid (încă) de netrecut între existenţă şi anihilare totală. Povestea, chiar dacă nu cea mai originală, sună destul de interesant. Niţel cam familiară pentru devoratorii de SF clasic.



Pe partea de tehnică, CREOTEAM ne asigură că jocul va fi un adventure full 3D, hrănit până la refuz cu un action alert şi captivant. După spusele lor, vom avea de-a face cu o combinaţie între elementele de adventure din franciza **Tomb Raider**, cu cele action din **Devil May Cry**, precum şi cu acrobaţiile uşor prea feminine ale lui **Prince of Persia**. Pe hârtie sună cum nu se poate mai bine, trebuie să recunoaştem. Dacă mai punem în calcul şi alte detalii tehnice, cum ar fi personajele şi mişcările superrealiste ale acestora, sub emblema tehnologiei Motion Capture, o lume imensă ce abia aşteaptă ca mâna omului să-şi bage în ea piciorul, un sistem de combo intuitiv (à la DMC, probabil), plus un engine fizic „de ultimă generaţie", ar trebui să avem de-a face cu o minunăţie a lui 2007. Ei bine, rămâne de văzut.



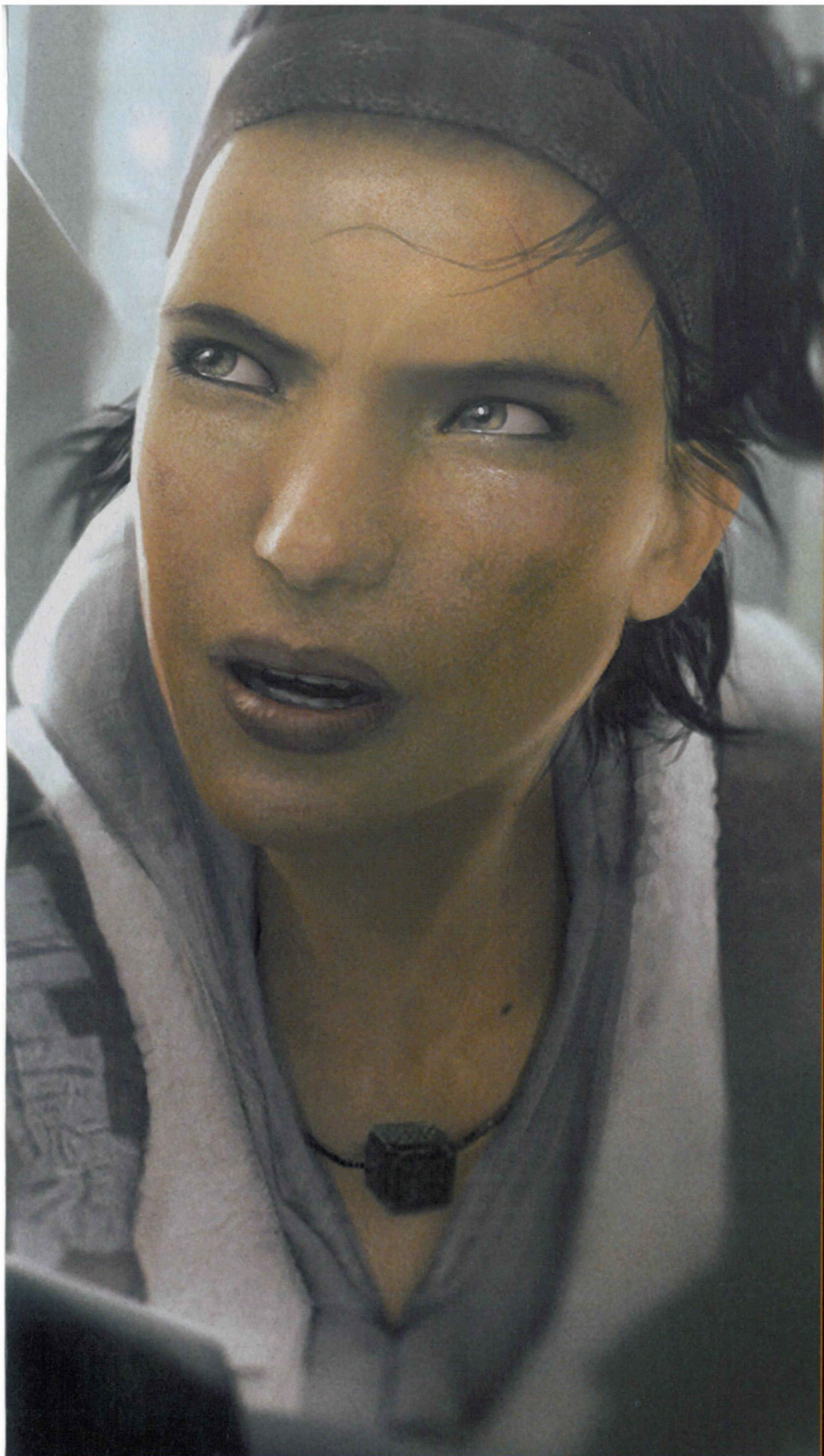
GENERALU' RROMMEL
paul@pcgames.ro

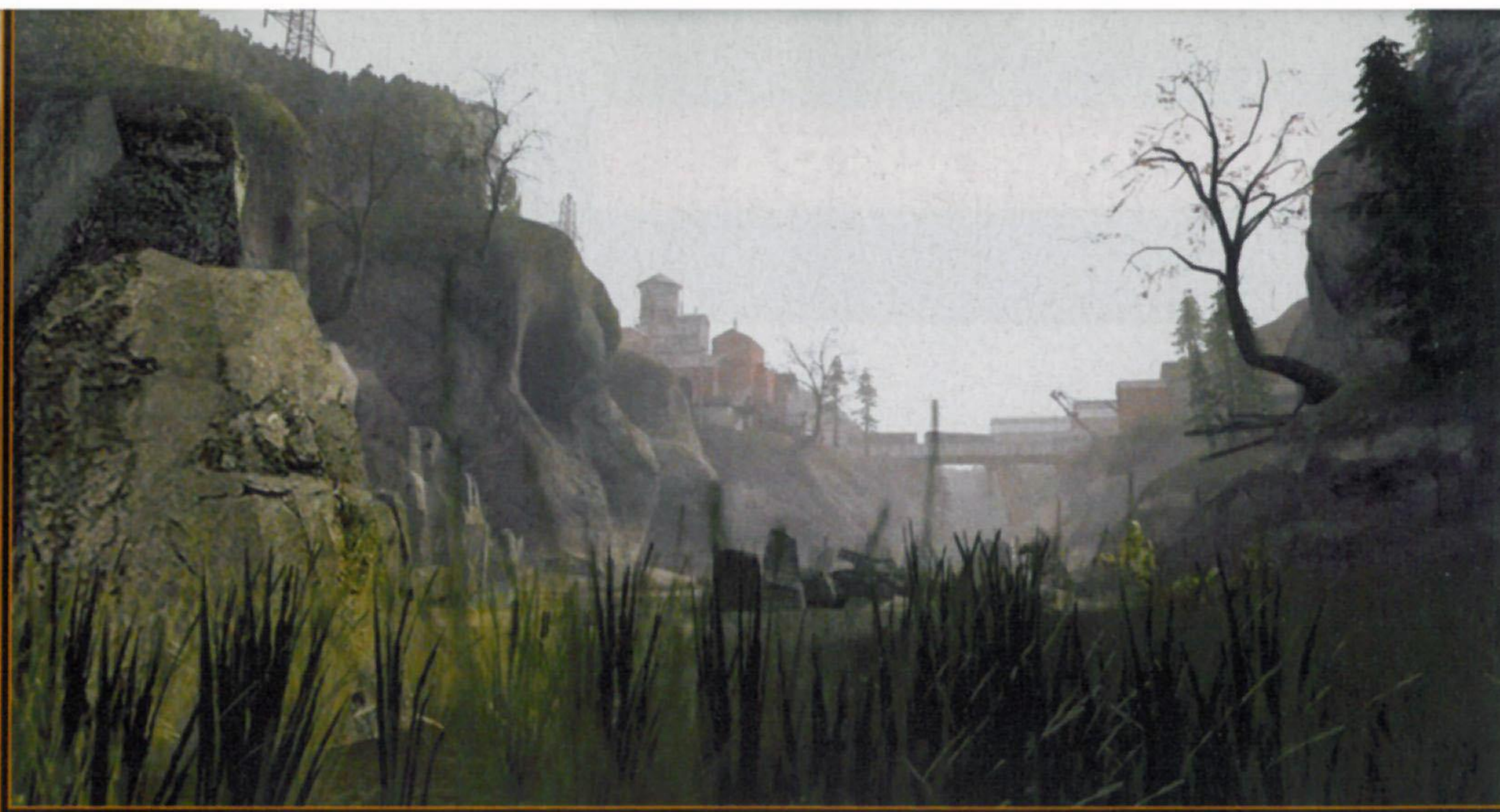


Jocurile Valve la Games Convention 2006



Dacă vreţi să ştiţi, Valve a fost la Games Convention. Cum, dacă au avut stand?! Da, Valve s-a înşurubat într-o cutie gigantică. Deh, întotdeauna au stat bine cu umorul... **Ce au prezentat? Păi, Half-Life 2: Episode 2, Team Fortress 2 şi Portal. Exact, spuneam că au stat întotdeauna bine cu umorul.**









Half-Life 2: Episode Two

Prezentarea mult aşteptatului episod doi începe cu o scenă à la Animal Planet, care îţi dezvăluie interiorul unui cuib de ant lions, plin de larve, aşa cum trebuie să fie un cuib al dragostei animale. Aici vei da prima luptă, având la dispoziţie bătrânul shotgun, Magnum-ul şi un număr redus de grenade. Bucata de film se încheie cu o urmărire prin hrubă, în momentul în care un Ant Lion Guardian îţi dă un brânci într-o groapă a hrubei cuibului. Aici începe partea frumoasă a filmului, cu o porţiune outdoor destul de consistentă, unde Source Engine continuă să ne impresioneze. Noua locaţie, ceva între un peisaj montan şi o pădure à la Return of the Jedi (filmul), te obligă să-ţi croieşti drum printre legiuni de zombines şi striders, ajutat fiind de unele NPC-uri mai amabile pe care le întâlneşti pe drum. Aici încep să apară surprizele: engine-ul de particule a fost rescris în întregime ca să redea acţiunea în cel mai cinematografic mod posibil. Adică, clădirile şi corpurile (adversarilor şi amicilor) explodează acum în mii de bucăţele. Această imagine de o rară eleganţă şi rafinament artistic, demnă de UNICEF, ne mai dezvăluie că loviturile striderilor nu vor mai face damage numai clădirilor aflate undeva, departe, la orizontul jocului. Acum nu va mai fi suficient să te ascunzi într-o casă pentru a evita impactul, din moment ce clădirea are toate şansele să explodeze, iar tu să rămâi blocat sub tonele de moloz. Efectul este foarte spectaculos şi, dacă-l alăturăm dinamismului luptelor la care ne va supune **Episodul 2**, rezultă un gameplay mai plin de adrenalină decât în **Episode One**. Cursa lui Gordon continuă printre deja banalele vagoane de tren, locaţie unde eşti supus tirului sacadat al mitralierei unui elicop-ter, în disperata căutare a unui adăpost. Mai apar nişte combines, pe care i-am văzut, în sfârşit, că aruncă înapoi grenadele cu care tocmai i-ai cadorisit, ceea ce în-seamnă un pas mare făcut de Valve către... AI-ul primului **Half-Life**.

Marea găselniţă a noului episod pare să fie Hunter-ul care-l pune pe nenea Gordon în situaţii de criză, el încercând la cei 35 de ani ai săi să se opună din răsputeri acestor mini striders sadici. Hunter-ul pare să dea dovadă de o inteligenţă ieşită din comunul **H-L2**, aşa că te va urmări atât în exteriorul cât şi în interiorul clădirilor, folosind diferite căi, accelerând uneori sau trăgând de la distanţă şi luându-te nu o dată prin surprindere. Aşadar, strideri care explodează, un fel de grenade electromagnetice care blochează



NEA MITICĂ, am întîrziat puțin, dar uita că ți-am ras chioșcul ca la carte!



IAR N-A VENIT LA ÎNTÂLNIRE! Alyx Vancea, dragă, să mor io dacă te mai invit în City 17

Hunterii, întoarcerea lui Dog într-o secvență de tip Matrix, Alyx aflată într-o postură deloc comodă, inevitabilul G-Man, iată câteva din elementele celui de-al doilea episod. Am spus G-Man? După spusele celor de la Valve, încet, încet, G-Man pierde controlul pe care îl are asupra ta. Dacă în **H-L** practic te creează și în **H-L2** te manipulează în scopuri obscure, în prezent, individul începe să-și iasă din mână. În acest timp, combines își dau seama că, de fapt, Gordon Freeman le cauzează migrenele și încep să se intereseze de el. Deci, dacă G-Man dă rateuri cu tine, alte forțe încep să te pună sub presiune, ceea ce înseamnă o intensitate dramatică mai mare, care va fi grefată acțiunii jocului.

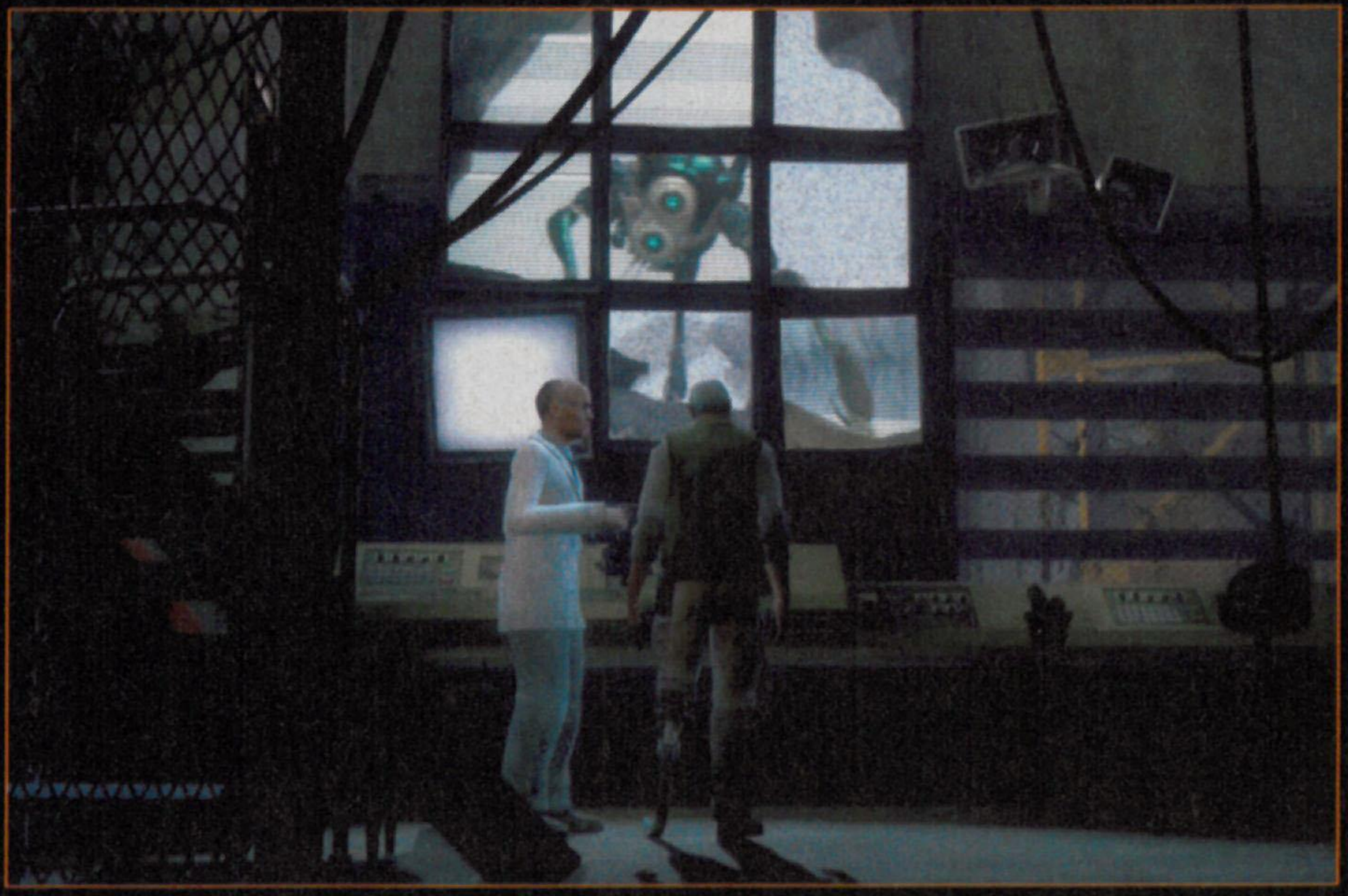
Source Engine a primit noi features care să amplifice talia cinematografică a jocului și să introducă unele implementări în vederea viitorului **Episode Three**. Engine-ul a devenit acum crossplatform, iar Valve a declarat că vrea să realizeze **Episode 2** înaintea oricărui alt proiect, pentru PC și consolele nextgen ale Microsoft și Sony.



Team Fortress 2

Nu, nu este o glumă, **TF2**, care se află este în dezvoltare din... pfaaa... 1999, toamna, va apărea împreună cu **H-L2: Episode 2**! Dacă vreți să vedeți un trailer, vi-l recomand pe cel al lui **Team Fortress 2.** Stilul grafic cartoon și umorul dau o nuanță de originalitate filmulețului, chiar dacă **Team Fortress 2** nu pare să fie altceva decât un remake al primului **TF**. Jocul va avea între 6 și 9 hărți, cu ambientări variate și stiluri de gameplay diferite, în timp ce modurile de joc vor fi din cele mai clasice, de la *Capture the Flag* la *Team DeathMatch*.

Au fost păstrate clasele de bază, dar acestea vor suferi modificări. Filmulețul începe cu Engineer-ul înarmat cu cheia franceză și lucrând de zor la construcția unei turete care va fi de mare ajutor în timpul iminentei invazii a soldaților, așa că este timpul ca Heavy gunner-ul, un tip înarmat cu o mitralieră rotativă, să scuipe o ploaie de proiectile care să creeze un adevărat zid de foc de netrecut. „Greul" este foarte lent în mișcări și are niște animații faciale excelent realizate. Nemilosul sniper apare în film ca să-l scoată din joc pe perseverentul heavy cu un headshot rapid, după care este atacat de spy care îi implântă cuțitul în spate, ca să se ascundă pe urmă prin scenariu. Camera se mișcă și ne duce la scout, mic și iute, care ajunge într-o clipă în baza adversă, lovindu-și adversarii pe la spate cu o bâtă de baseball din aluminiu, ca să fure apoi sau să distrugă documentele cele mai secrete și mai bine ascunse. Chiar dacă este superb animat, îl vedem cu o expresie terorizată întipărită pe față, în timp ce sare în





NA, SĂ MAI SPUI ŞI ALTĂDATĂ "care am citit-o", în loc de "pe care am citit-o"!



TREBUIA SĂ-L IAU PE ĂLA cu lama groasă, că nu-mi văd frizura în asta de nicio culoare



aer în urma exploziei unei grenade aruncate de Demo Man, teribilul demolition a cărui sarcină este de a curăţa fortificaţiile cu pachetul său de dinamită asamblat special în scopul distrugerii turetelor adverse. Dar distracţia cea mai tare vine odată cu Soldierul, echipat cu rocket launcher şi care este gata să salte în necunoscut, profitând de legendara mişcare a **Quake**-ului, faimosul Rocket Jump.

Vedem un dans de război, care îi are drept protagonişti pe soldaţii ce se învârt în aer pe acorduri de muzică clasică. Valve continuă să experimenteze clasa Commander care ar fi trebuit să însemne marea originalitate a lui **Team Fortress 2: Brotherhood of Arms** în secolul trecut. Ideea nu mai este aceea de avea un tip care dă ordine, ci a unuia care vede totul, tot timpul, pe hartă.

Team Fortress 2 şi **Portal** vor fi distribuite la pachet, împreună cu **Half-Life 2: Episode 2**. Aha, deci vor fi gratuite, dar preţul celui de-al doilea episod va fi ceva mai mare faţă de **Episode One**. Bine. Lombardi ne asigură că vor apărea moduri şi că vor fi distribuite hărţi gratuite în Steam, imediat după apariţia jocului. În ceea ce priveşte aspectul grafic al lui **TF2**, look-ul în stil cell shading realizat cu implementarea engine-ului Source este un aspect fundamental, pentru că poate caracteriza ulterior jocul, prin ambientarea şi personajele, animaţiile acestuia şi look-ul în stil **The Incredibles**. Pentru Lombardi, oricine va vedea jocul, chiar dacă din avion, va şti sigur că este vorba despre **Team Fortress 2**.

Portal

Dragă cititorule, în navigările tale zilnice, ai dat sigur pe net de joculeţe în flash compuse din niveluri în care personajul tău trebuie să treacă de diferite obstacole intelectuale ca să ajungă la ieşirea din nivel. Ce-ar fi să balansezi nişte portaluri cu ajutorul unui braţ bio-



Scurt istoric

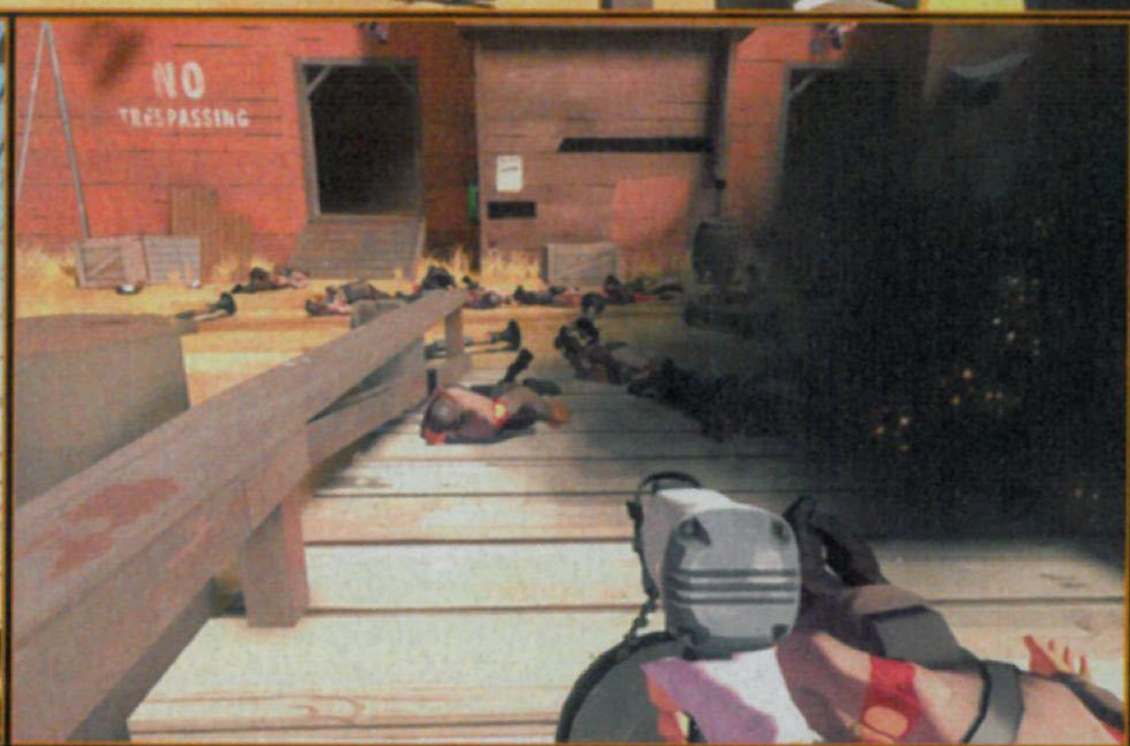
În 1999 lumea nu era mai bună, dar arăta altfel, **Half-Life** era mai bun, dar arăta altfel, iar FPS-urile şi modificările acestora erau... altfel. **Team Fortress** este unul dintre primele moduri de mare succes pe care le-a cunoscut Planeta Albastră. Dezvoltat pentru primul **Quake** de o echipă de australieni, în anul 1996, **Team Fortress** a fost dorit şi gândit iute, graţie imensului succes de care s-a bucurat, ca **Team Fortress 2** pentru **Quake II**. Ei, dragii moşului, dar zmeii de la Valve au intrat pe fir şi au cumpărat cât ai zice „paste" mărunţul studio, pentru ca, în anul de graţie 1999, jocul să-şi facă glorioasa apariţie sub jugul măreţului **Half-Life** şi sub denumirea **Team Fortress Classic**. Ce-o fi fost şi ăsta? Un FPS multiplayer Coop, bazat pe sistemul de clase. Adică, taica Engineer plasează şi repară turete defensive, medicul îşi îngrijeşte camarazii şi îşi otrăveşte adversarii fără pic de respect faţă de jurământul lui Hypocrate, soldierul face ce ştie el mai bine, adică atacă poziţiile adverse cu lansatorul de rachete, flame-fhrower trăieşte un Crăciun perpetuu şi pârjoleşte cu lansatorul de flăcări tot ce mişcă, iar Demo Man aruncă în aer tot ce-i static. Hărţile originale au fost refăcute şi au apărut câteva hărţi noi pentru moduri de joc precum ***Capture The Flag, King of the Hill*** sau un mod în care trebuia să dai drumu' la gaze mortale în baza adversă, fără să fi mâncat vreun bob de fasole în prealabil.

Ca prim mod, foarte popular, **TFC** stă la originea SDK-ului şi a puzderiei de moduri care au curs pentru **Half-Life** şi regretatul **Counter-Strike**. În 1999, Valve prezenta la E3 **Team Fortress 2**, ca joc de sine-stătător bazat pe engine-ul LitTech al lui **Half-Life**.

Conceptul jocului este o viziune strategică a luptei urbane, în care utilizezi vehicule masive împreună cu caracteristicile claselor de personaje. Multe filmuleţe ne-au arătat de-a lungul istoriei recente a gaming-ului spioni care îşi strangulează adversarii, comandantul care îşi conduce trupele prin intermediul unei perspective globale asupra terenului, soldaţi paraşutaţi în spatele liniilor inamice în nopţi fără lună, al căror întuneric e străbătut doar de proiectoarele DCA. Aşteptat în noul mileniu ca Mesia al FPS-ului tactic multiplayer, întârzierea acumulată şi dezvoltarea Counterului au aruncat în groapa uitării promiţătorul **TF2**. Ar fi trebuit să aducă multiplayer-ului distracţia din **C-S**, spiritul de echipă şi colaborarea indispensabilă reuşitei, într-un ambient al războiului modern. Astăzi, jocul se apropie foarte mult de **Battlefield 2**, dar nu vrea să uite ritmul partidelor de **Counter-Strike Source** şi **Day of Defeat**, îmbinat cu un umor de calitate.









nic grefat bărbăteşte pe eroul tău, cu care acesta să sfideze legile fizicii şi să traverseze zidurile ca să-şi îndeplinească misiunea? Acesta este un puzzle game adaptat FPS-urilor, altfel spus, evanghelia după Valve. Început ca un proiect de amatori, realizat de doi studenţi americani, acest puzzle aflat la jumătatea drumului între brain game clasic şi platform promite o experienţă singleplayer de să-ţi ia foc meningele. Jocul va fi exclusiv singleplayer şi va avea până la patru ore de gameplay în care ne va oferi situaţii foarte complexe şi stimulante pentru neuroni. Ca idee miroase a **Prey**, căci reia acelaşi principiul al portalurilor pe care le plasezi însă după bunul plac pentru a termina nivelul.

Am remarcat câteva chestii interesante:

Engine-ul Source pare remaniat, jocul este redat diferit (HDR, reflexii etc.) şi purcede în sensul îmbunătăţirilor pe care le-am văzut în **H-L2: Episode 1**.

Fizica este utilizată copios pentru rezolvarea puzzle-urilor. Din păcate, în film nu vedem prea multe detalii referitoare la niveluri, dar, dacă tot vine de la Valve, sperăm măcar că jocul va fi cel puţin la fel de fun pe cât sunt joculeţele făcute în flash.

Pentru moment, Valve vrea să publice **Portal** numai ca singleplayer, dar cochetează şi cu implementarea unui multiplayer 1 contra 1, pe echipe înarmate doar cu gravity gun, cu ajutorul căruia să deschidă portalurile. Dar, aspectul singleplayer pare cel mai important pentru că **Portal** este implementat în universul **Half-Life** şi evenimentele se vor intersecta cu firul epic al diferitelor episoade **H-L2**. Încă nu cunoaştem modul în care se va petrece aceasta.

În fine

Potrivit spuselor lui Doug Lombardi, Valve nu va mai publica niciodată o franciză legată de o singură platformă şi nu va mai porta vreodată francize cu mare întârziere faţă de prima apariţie pe piaţă. Frumoase planuri, să vedem ce se va concretiza! Cert este că Valve studiază acum potenţialul platformei Wii şi nu este exclus ca, pe viitor, să putem juca un FPS pe Wii, cu controller-ul pe post de crowbar în **H-L**. Posibilităţile tehnologice ale Sony par foarte promiţătoare pentru Valve, mai ales în ceea ce priveşte posibilităţile de exploatare a locaţiilor multicolore de noua faţă a Source Engine prevăzută pentru **Episode 3**; pentru Doug Lombardi, PC-ul va redeveni în următorii doi ani referinţa în materie de putere de calcul.

MAREŞALU' PUTAIN
cipri@pcgames.ro



Producător: IO Interactive **Publisher:** Eidos Interactive **Gen:** Action **Termen:** TBA

Kane & Lynch:

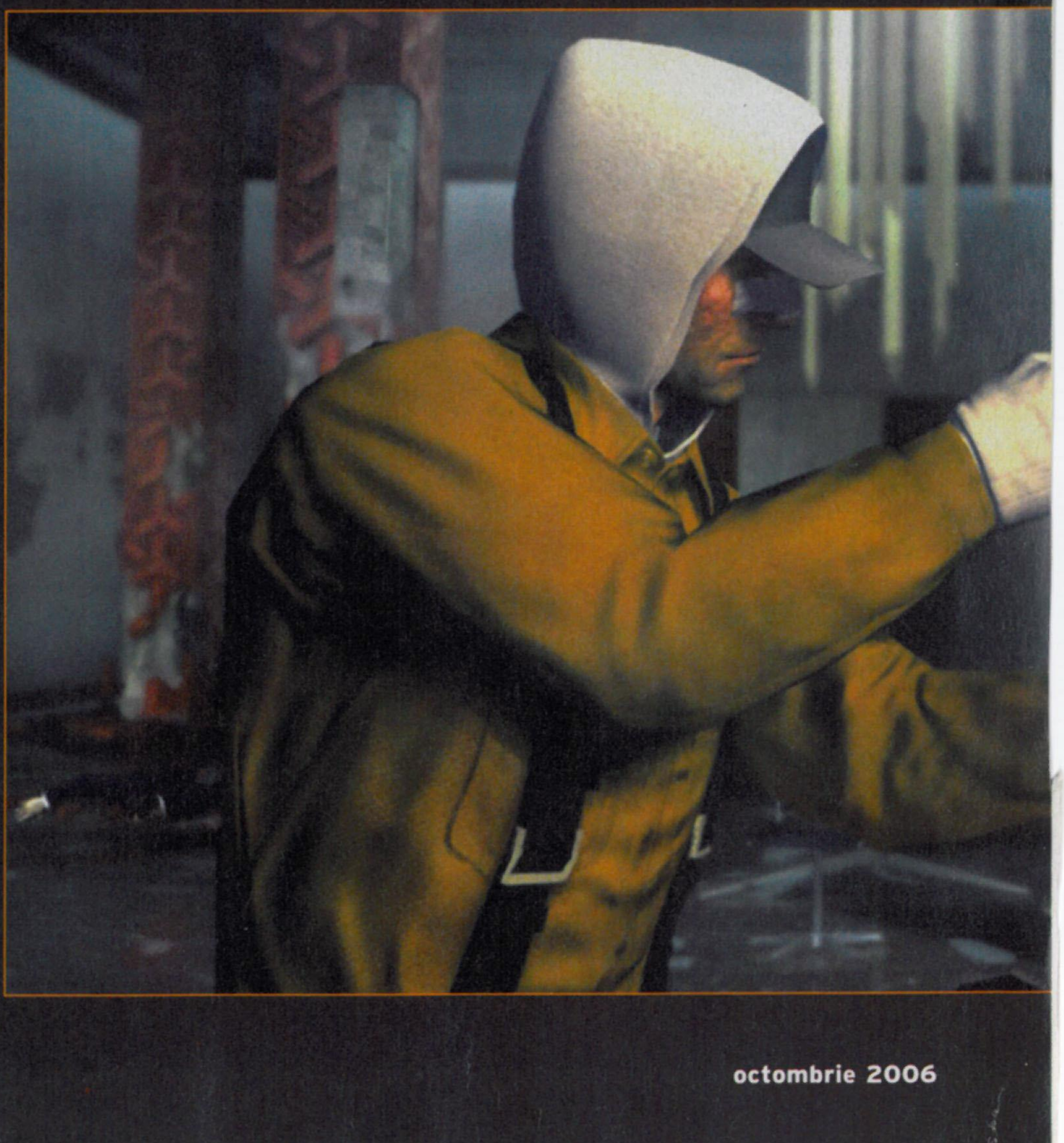
După seria **Hitman**, IO Interactive nu mai trebuie prezentat niciunui fan al genului action. Producătorii se despart însă de lumea stealth shooterelor pentru o vreme şi ne propun un nou proiect, un shooter bazat pe jocul în echipă. Odată cu schimbarea direcţiei, designerii au schimbat şi motorul grafic, încercând să scoată maximum maximorum din engine-ul mult lăudatului **Freedom Fighters**. Astfel **Kane and Lynch** ne va prezenta vieţile sordide ale unui mercenar lipsit de scrupule şi ale unui psihopat periculos – prototipurile perfecte de anti-eroi. Privit din perspectivă third person, jocul ne va scălda într-o lume violentă din care lipseşte orice urmă a delimitării dintre bine şi rău.

În drum spre moarte


E clar că firul epic reprezintă una dintre atracţiile majore ale jocului şi unul dintre cele mai sensibile puncte ale procesului de dezvoltare. Fără să vrea să dezvăluie prea mult din povestire, producătorii au preferat să prezinte trecutul protagoniştilor şi condiţiile în care aceştia au ajuns să lucreze împreună. În partea singleplayer a jocului, emfaza se va pune pe Kane. Viaţa lui s-a transformat în mii de cioburi ascuţite, după accidentul în care fiul său a murit jucându-se cu pistolul găsit în debaraua lu' tati. Soţia lui l-a blamat pentru accident şi, după ce l-a părăsit, viaţa lui Kane s-a destrămat. După ceva timp a devenit mercenar şi a intrat într-un grup de elită numit The 7 (Cei şapte). În timpul unei misiuni în America de Sud lucrurile scapă de sub control, el fiind singurul supravieţuitor. Scapă din acel iad cu nişte diamante care i-ar asigura o viaţă de vis, după scurt timp însă legea îl ajunge din urmă şi este condamnat la închisoare pe viaţă.

Povestea lui Lynch nu este nici

De data aceasta oferindu-i o pauză bine meritată agentului 47, cei de la IO Interactive ne invită la o călătorie infernală, alături de doi bărbaţi: un mercenar nemilos şi un psihopat periculos. **Parteneriatul lor volatil se bazează pe atitudinea brutală faţă de bine şi rău, un ideal care, odată dezlănţuit, nu mai poate fi oprit de nimeni şi nimic.**



Dead Men



pe departe la fel de glorioasă sau de tragică. Este un simplu reprezentant al clasei muncitoare care suferă de o schizofrenie acută ce ar necesita supraveghere constantă. Într-o zi se trezeşte din leşin şi îşi găseşte soţia moartă. Nu e sigur că el a comis crima, dar juriul îl condamnă la închisoare pe viaţă.

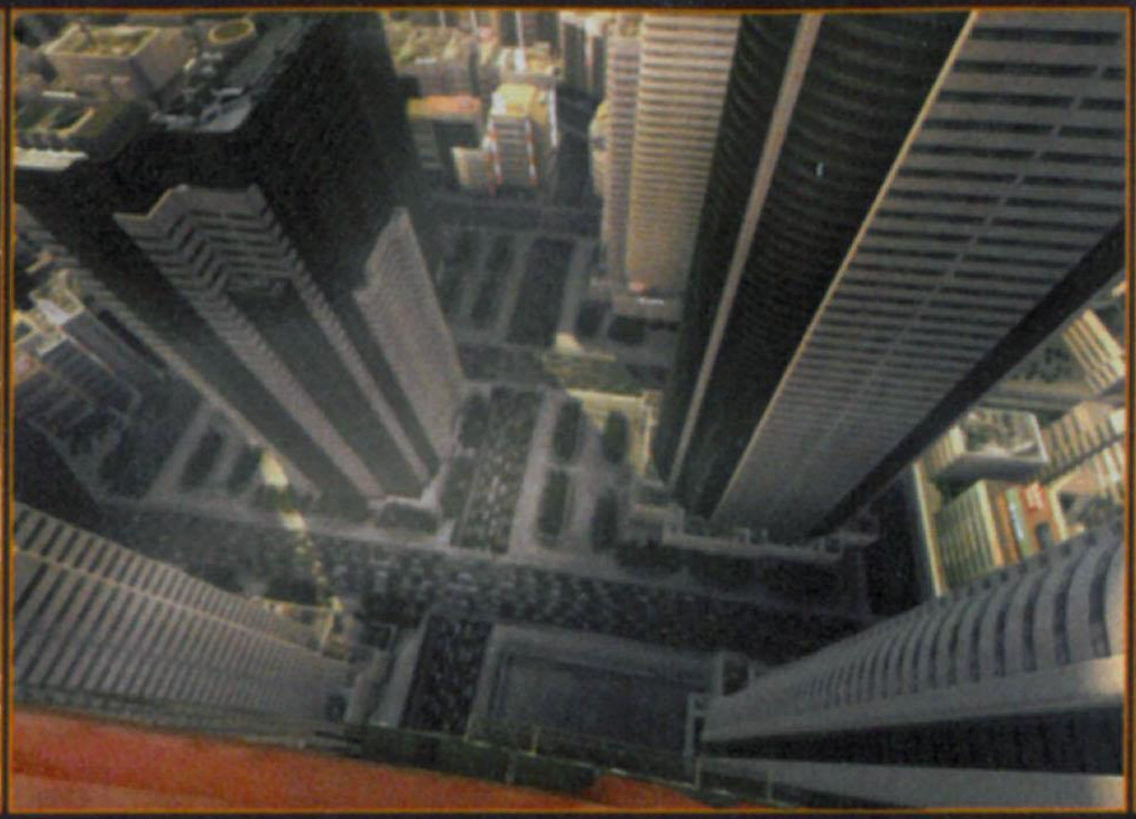
O ciudată ironie a sorţii e faptul că cei doi se întâlnesc în autobuzul care-i transportă spre închisoare, destinaţie la care nu vor ajunge în cele din urmă. Vechii camarazi ai lui Kane, crezuţi morţi, deturnează vehiculul şi îl răpesc pe Kane. Lynch este angajat de mercenari să-l păzească pe acesta şi să recupereze comoara pierdută. Încrederea într-un schizofrenic poate părea o decizie cel puţin bizară, dar să nu uităm că nu avem de-a face cu mercenari obişnuiţi. Drept asigurare că vechiul lor prieten va colabora, mercenarii i-au răpit atât soţia cât şi fiica.

Demenţa ca mod de viaţă

Producătorii au de gând să încorporeze personalitatea celor doi protagonişti în gameplay-ul jocului. Lynch va fi ca o forţă a naturii, care, după ce s-a dezlănţuit, nu mai poate fi oprită. Când e nevoie de scandal sau prevezi că se apropie un măcel, el e omul în mâna căruia poţi să-i pui nişte arme şi să-i arăţi direcţia. Restul comentariilor sunt inutile. Cu el nu există altă cale: dacă încerci să treci finuţ printr-o situaţie, poţi fi sigur că în cele din urmă Lynch va claca şi se va ajunge la vărsare de sânge. Kane este mai temperat şi ceva mai raţional, dar la fel de periculos. Fiecare personaj se comportă diferit, şi este controlat diferit. Producătorii au încercat să asigure presa că personalitatea celor doi va fi cât se poate de evident conturată şi exploatată cât mai bine pe tot parcursul jocului. Atât Kane, cât şi Lynch vor dispu-





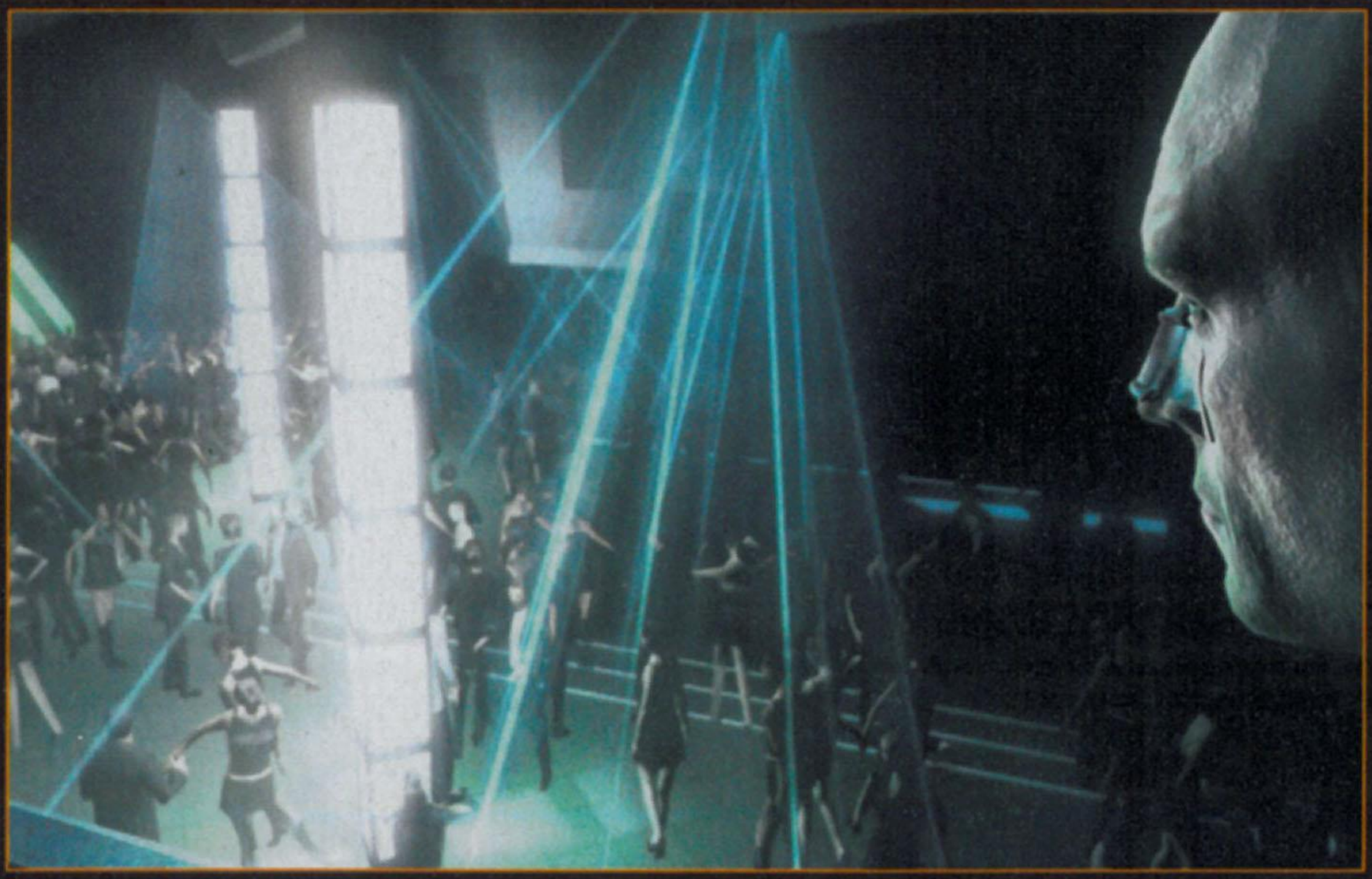




ne de situaţii unde să-şi pună în valoare talentele, fiecare având obiectivele proprii.

Cei de la IO Interactive au prezentat până acum două niveluri impresionante, dar aflate încă departe de a fi terminate. Primul dintre acestea a fost un night club, un loc perfect pentru a exemplifica relaţia dintre cei doi. Spectacolul care îi aştepta înăuntru a fost de-a dreptul uimitor: sute de oameni mişcându-se frenetic pe ritmurile muzicii. Iluminarea dramatică a locului i-a conferit o atmosferă şi mai ciudată, parcă ireală. Aici s-a putut observa şi dezvoltarea tehnologiei de control al grupului văzut prima dată în **Blood Money**. În primul rând pe ecran se află mult mai mulţi oameni în acelaşi timp, în al doilea rând ei chiar se comportă ca o turmă, mă scuzaţi ca un grup de oameni: nu se dau pur şi simplu la o parte din faţa ta, trebuie să-ţi croieşti drum printre ei, exact ca într-o discotecă aglomerată sâmbătă noaptea. O altă promisiune promiţătoare este aceea că oponenţii se vor ascunde în astfel de grupuri, sistemul funcţionând şi în sens invers. Turma se împrăştie dacă aude sau vede împuşcături.

Ajunşi la etaj, Kane a scos o armă şi şi-a croit astfel drum spre o recepţioneră. Aici Lynch a preluat controlul şi i-a aplicat sărmanei femei o lovitură puternică încât aceasta s-a prăbuşit inconştientă. Cei doi au început să se certe despre ce ar trebui să facă cu recepţionera, disputa fiind câştigată de Kane. Lynch a cărat-o pe femeia inconştientă până în mijlocul ringului de dans, unde partenerul său a atras atenţia asupra lui îndreptând o mitralieră spre mulţime. Clienţii s-au împrăştiat şi s-au ascuns pe unde au putut, iar angajaţii au scos de sub bar şi de sub haine arme ca să riposteze atacului.





Pe viaţă şi pe moarte

Din **Freedom Fighters** a fost preluat şi dezvoltat sistemul de joc în echipă. Mecanismul este păstrat cât mai simplu posibil, pentru a permite oricărui jucător să poată savura avantajele acestui sistem fără bătăi de cap. Controlul unităţilor aflate în subordinea ta va fi deosebit de simplu, deşi încă nu ştim cum va fi AI-ul acestor ajutoare. Va fi posibilă poziţionarea exactă a indivizilor sau a întregii echipe, vei putea da ordine ca aceştia să-şi caute acoperire sau să te acopere. Odată cu îmbunătăţirea reputaţiei tale, se va ameliora şi „calitatea" oamenilor pe care-i vei putea angaja. Însă nici cu cei mai profesionişti mercenari angajaţi, jocul nu va fi o simplă plimbare pe faleză.

Se vede că cei de la IO Interactive au făcut tot ce au putut ca să realizeze o simbioză perfectă între firul epic şi gameplay-ul jocului. Pentru a ajuta imersiunea în joc, producătorii vor să renunţe şi la introducerile şi briefing-urile obişnuite, lăsând o parte dintre acestea pe seama intuiţiei jucătorilor. Mai mult, pentru a întări impresia de film, producătorii încearcă să renunţe la interfaţa din joc. Nu va exista nici un indicator al hit points-urilor rămase, acesta fiind lipsit de sens, eroii jocului rezistând la maximum trei gloanţe. Pentru a indica apropierea cosaşului negru, producătorii recurg la soluţia folosită şi în **Bloodmoney**: ecranul se va colora în roşu, atenţionând jucătorul să caute acoperire şi să aştepte să se regenereze hit points pierdute. Dacă mori, eşti „răsplătit" cu câte un filmuleţ care dezvăluie mai multe din trecutul lui Kane. În anumite momente, colţul superior stâng al ecranului, va fi ocupat de o mică fereastră care va transmite informaţii despre condiţia camarazilor sau despre apariţia unui sniper prin preajmă. În afară de aceste elemente şi mici icoane, ecranul jocului va fi lipsit de orice HUD. Nici inventarul nu te va distrage de la acţiune, fiind reprezentat de un cerc ce arată echipamentul purtat. Nici unul din cei doi protagonişti nu va putea purta cu el mai multe arme decât un om obişnuit.

IO Interactive au investit mult efort în acest joc şi vor să-l facă durabil şi memorabil. Referinţe despre ce se va întâmpla în el au fost deja ascunse şi în **Blood Money**, prin intermediul articolelor. Se vede că producătorii îndrăgesc acest proiect şi fac tot posibilul să-i asigure succesul. Cândva, anul viitor vom putea vedea şi noi fructul acestor eforturi.

CELIBATMAN
jacint@pcgames.ro

NEBUNIA MOBILA

SMS la: **1290**

Sau suna la: **0906-760.755**

Valabil Romtelecom. O comanda dureaza aprox. 2 min. tarif: 1.3$+tva/min

www.superlogo.ro

WWW.GO4ME.RO

HOT

VIDEO



GM500523 · GM500542 · GM500546 · GM500515

Verifica daca telefonul tau este compatibil la "Cum comanzi" sau pe wap.superlogo.ro

Invata arta Flirtului!

SMS 1540



Trimite GMFlirt prin SMS la 1540 si lectia incepe!

SMS FLIRT

Tarif: 0.95+tva/SMS

Cele mai fierbinti fete!

Star Party



Afla ce star este nascut astazi!

Trimite cuvantul STAR prin sms la 1290 si primesti toate starurile nascute astazi.

1.1$+TVA/sms

HOROSCOP

Trimite zodia ta (ex: Leu) prin sms la 1540 si primesti zodiacul zilei direct pe mobil

$0.9+tva/SMS



NOU

Compatibilitatea MP3 pe wap.superlogo.ro

Pentru a comanda scrie codul melodiei de forma: GMCOD TIP (ex: GM30477 NO - pentru mono Nokia/Samsung, GM30477 SI - pentru mono Siemens, GM30477 PL - pentru polifonice si GM30477 MP - pentru mp3 in cazul in care este disponibil.) si trimite SMS la 1290

MONO,POLY,MP3

SUPER MELODII

COD	MP3	Internationale	COD	MP3	Romanesti	COD	MP3	Manele
GM30330	♪	Shakira - La Tortura	GM30561		Blondy - La fiesta	GM30466		Carmen Serban - Dau jos sotu
GM30336	♪	Akon - Lonely	GM30562		Arssura & Simona Nae - Prin club	GM30467		Adi Devito - Doar ochii tai
GM30344	♪	Rob Thomas - Lonely no more	GM30563		Vegas & Rico C. - E scandalos	GM20003		Adi Devito - De Cine Mi-e Mie Dor
GM30361	♪	Pussycat Dolls - Dont cha	GM30564		Vortex - Iubirea mea esti tu	GM30469		V Vijelie - Ai luat cu tine
GM30393	♪	Juanes - Camisa Negra	GM30565		DJ Adrian Eftimie - No side effect	GM30470		F Salam - Fericirea vietii mele
GM30443	♪	Madonna - Hung up	GM30566		DJ Project - Soapte	GM30069	♪	Liviu Guta - De Ce Ma Minti
GM30456	♪	Ricky Martin - I Dont Care	GM30567		Simplu - Oficial mi-e bine	GM30472		A. Minune - De ce ma privesti
GM30459	♪	Sean Paul - We be burnin	GM30526		Radu - Whap-pa	GM30473		Sorin C.A. - Degeaba imi spui ...
GM30480	♪	Bob Sinclair - Love Generation	GM30527		Smiley & Delia - Secretul Mariei	GM30427		N. Guta & C.A - Vorbeste lumea
GM30485	♪	James Blunt - You Are Beautiful	GM30528		TNT - Strada mea	GM30428		A. Minune&Costi - Nu te mai ...
GM30513	♪	Madonna - Sorry	GM30529		Anda Adam - Ajutor	GM12116		GUTA - Stau Singur In Gara
GM30255		SCOOTER - Maria (I Like It Loud)	GM30526		Arsenium feat Natalia - Locco	GM30430	♪	Vali Vijelie - Dragoste pelin amar
GM30537		Shakira - Hips don't lie	GM30527		BUG Mafia - Viata noastra	GM30431		Vali Vijelie - Glumeste in iubire
GM30515		POD - Goodbye For Now	GM30528		Andra - Ramai cu mine	GM30333		N.Guta - Viata nu ma lasa
GM30511		Ashlee Simpson - Boyfriend	GM30529		HI-Q - Razna	GM30175		N. GUTA - Numai Tu Esti
GM30512		Jesse McCartney - Beautiful Soul	GM30530		Mihai Traistariu - Tornero	GM12115		GUTA & SORINA - As Renunta
GM30514		Pink - Stupid Girls	GM30531		Flow Star - Candela	GM30278		ADI DE VITO - Pt Tine, Pt Mine
GM30516		Pussycat Dolls - Stick With U	GM30532		Raoul & Georgi - Am atins un nor	GM30279		LIVIU si DANIELA - Doar Tu
GM30523		Pachanga - Locco	GM30524		Heaven - Du-ma pe o stea	GM30287		VALI VIJELIE - Iubirea Noastra
GM30479		Black Eyed Peas - My Humps	GM30525		Cristi&S. Nae - Coji de portocale	GM30288		FLORIN SALAM - Trup Si Suflet

MMS



GM2325 · GM1104 · GM1170 · GM1205 · GM1209 · GM1240 · GM1259 · GM1499 · GM1514 · GM1525 · GM1551 · GM1561 · GM1562 · GM1565 · GM1569 · GM1711 · GM2229 · GM2023

TRUETONES

Compatibile toate mobilele cu WAP/GPRS si suport MP3

MP3

Melodie	Cod
Daddy Yankee - Gasolina	GM55521
Hi-Tack - Say say say	GM55522
Sean Paul - We be burnin	GM55459
50 Cent - Candy shop	GM55523
Broasca Dilie - Axel F	GM55524
Sasha Dith - Russian girls	GM55526
Sasha Dith - Russian girls 2	GM55527
JUMP - Tu gatita	GM55528
Axwell - Watch the sunrise	GM55529
Nikos Valantis - Palamakia	GM55530
Atenassis - Opa opa	GM55531
IMPACT - Bebe	GM52000
ACTIV - Visez	GM52001
PAVEL STRATAN - Eu Beau	GM52003

Efecte Sonore

Compatibile toate mobilele cu WAP/GPRS si suport MP3

MP3

Cod	Efect
GM50116	Atentie....soseste
GM50119	Tovarase, suna sotia...
GM50120	Ioane, te cauta Maria
GM50123	Valentine, ridica receptorul
GM50126	Amice, esti mort; te cauta...
GM50127	Buna, sunt colega ta Laura
GM50128	Sunt aici, in buzunar
GM50129	O sa dormi pe pres daca nu...
GM50130	Hei pisi, sunt eu, iubita ta....
GM50131	Si ce daca nu raspunzi...
GM50133	Scoate-ma incet....
GM50135	Buna ziua... Biletele la control
GM50000	Orgasm bavarez
GM50015	Ras Bebelus

Jocuri Java



GM95086 · GM95103 · GM95100 · GM95099 · GM95098 · GM95094 · GM95102 · GM95085

Verifica daca telefonul tau este compatibil cu jocul dorit pe **wap.superlogo.ro**

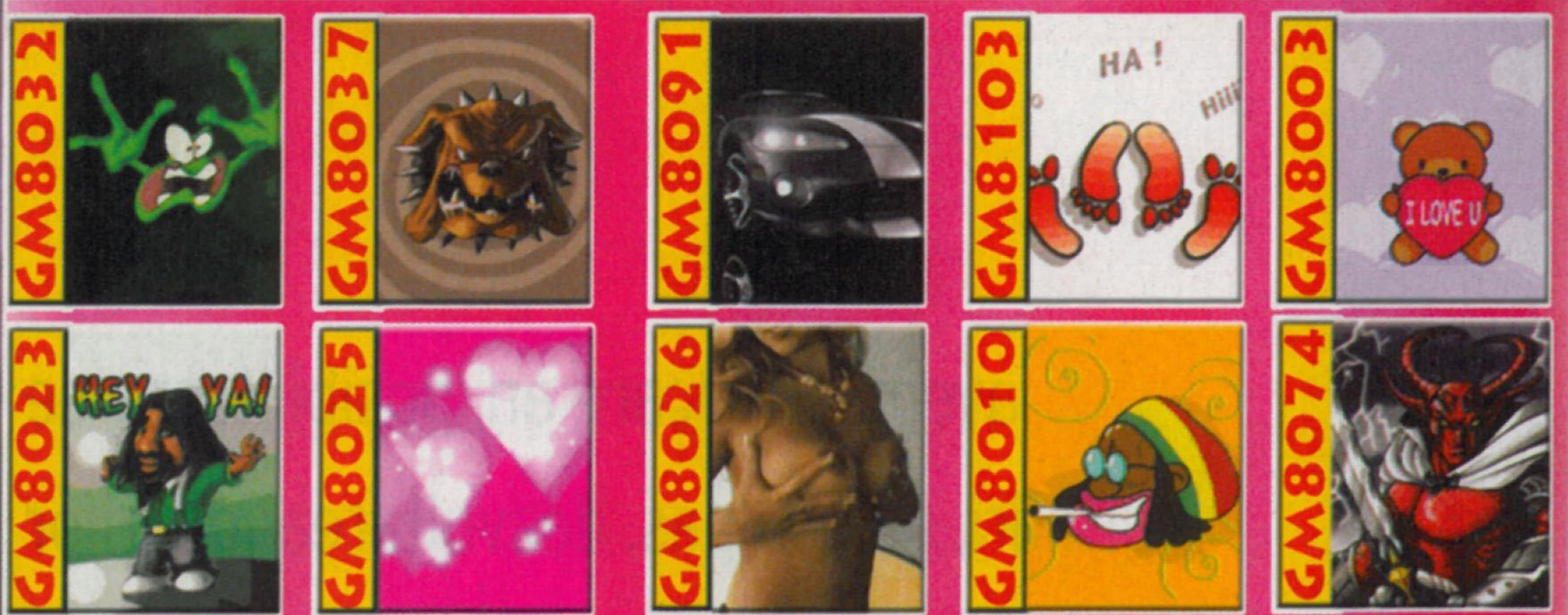
Teme pt Mobil



GM99006 · GM99028 · GM99001

Verifica daca telefonul tau este compatibil pe wap.superlogo.ro

ANIMATII PENTRU MOBIL



GM8032 · GM8037 · GM8091 · GM8103 · GM8003 · GM8023 · GM8025 · GM8026 · GM8010 · GM8074

Gaseste-ti perechea!

SMS 1299

tarif: 0.7$+tva/sms



Mii de persoane asteapta sa te cunoasca! Nu trebuie decat sa trimiti GM nume, varsta, localitate (ex: GM Dan, 23, Iasi) la 1299 si aventura incepe.

HOT!HOT!HOT!

Prietenii tai te asteapta



go4me

On-line dating la un click distanta

Viziteaza-ne ACUM!

www.go4me.ro

nokia/samsung

Sterge logo operator

lasa-ti mobilul sa respire



Trimite GMLogo1 prin SMS la 1290 si acel suparator logo al operatorului va disparea de pe ecranul telefonului tau.

NUMAI PENTRU NOKIA SI SAMSUNG

Tarif: 1.1$+tva

Comanda prin SMS la 1290 asa:

SMS 1290

1. Trimite prin SMS codul ales (ex: GM206130) la 1290 pentru a comanda un produs (EXCEPTIE SOMERII: vezi sus sonerii)
2. Pentru soneriile polifonice si imaginile color urmeaza instructiunile primite prin SMS
3. Salveaza link-ul WAP/bookmark-ul primit in mobilul tau
4. Conecteaza-te prin WAP/GPRS cu link-ul/bookmark-ul indicat si salveza pur si simplu soneria/imaginea color in mobilul tau

*Pentru a putea comanda imagini color, sonerii polifonice, efecte sonore sau jocuri java este necesara activarea (gratuita) a serviciului WAP/GPRS la Connex *222 sau Orange la 411, servicii disponibile numai pentru abonatii Connex si Orange + cartele Orange PrePay (activare la nr. 200) Pentru soneriile polifonice si imaginile color sau efecte sonore este necesar sa trimiteti 2 SMS-uri/comanda, iar pt. jocuri 3 SMS-uri/comanda. In functie de traficul din retea livrarea unei comenzi dureaza pana in 5 minute, iar in cazurile fortuite cateva ore.

Video clipurile sunt compatibile doar cu telefoanele mobile : Alcatel One Touch 565, 557, 556, Motorola V300, V66M, V200, V600, C650, V500, V635, V980, V400, E1000, Razr V3, Nokia 3230, 3650, 3660, 6230, 7610, 6600, 6220, 6630, 6230i, 6670, 7200, 7600, 9300, 9500, NGage, NGage QD, Sagem myX-7, Samsung SGH-Z105, SGH-Z105, SGH-E850, SGH-Z110, SGH-Z130, SGH-Z107, SGH-Z100, SGH-D600, SGH-D500, Sharp GX30, TM-200, v902, GX25, Siemens CX65, ST60, SX1, SonyEricsson Z1010, P910i, P900, S700i, V800, P800, K700i, K750i.

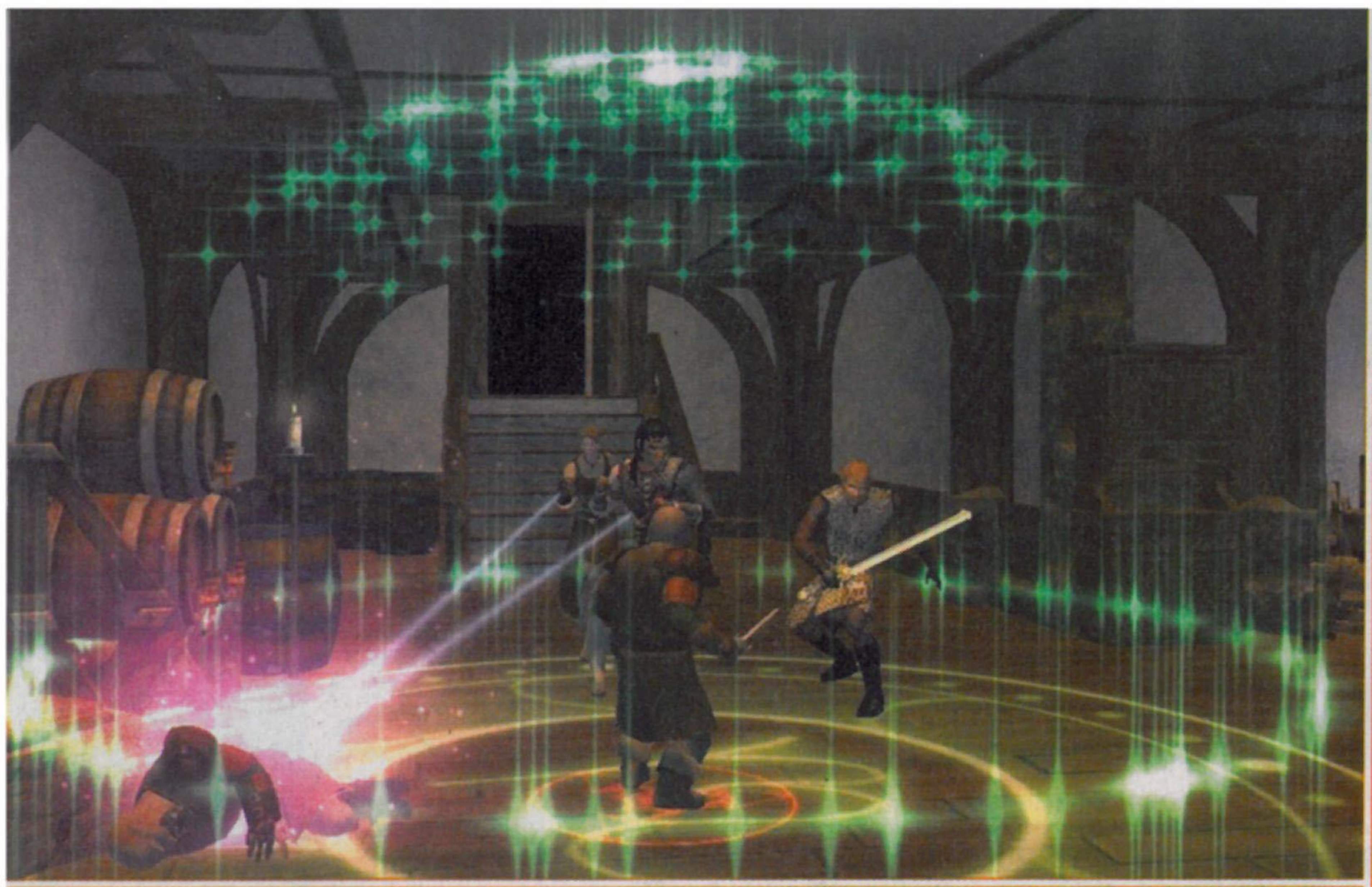
ATENTIE! NU sunt compatibile telefoanele cumparate din afara Romaniei!

Informatii 021-3196098 ORAR luni-vineri 10-18

Pretul unui SMS 1.10 USD +TVA

NOU! www.go4me.ro - intalneste-ti jumatatea online.

Intra si completeaza-ti profilul complet gratuit!

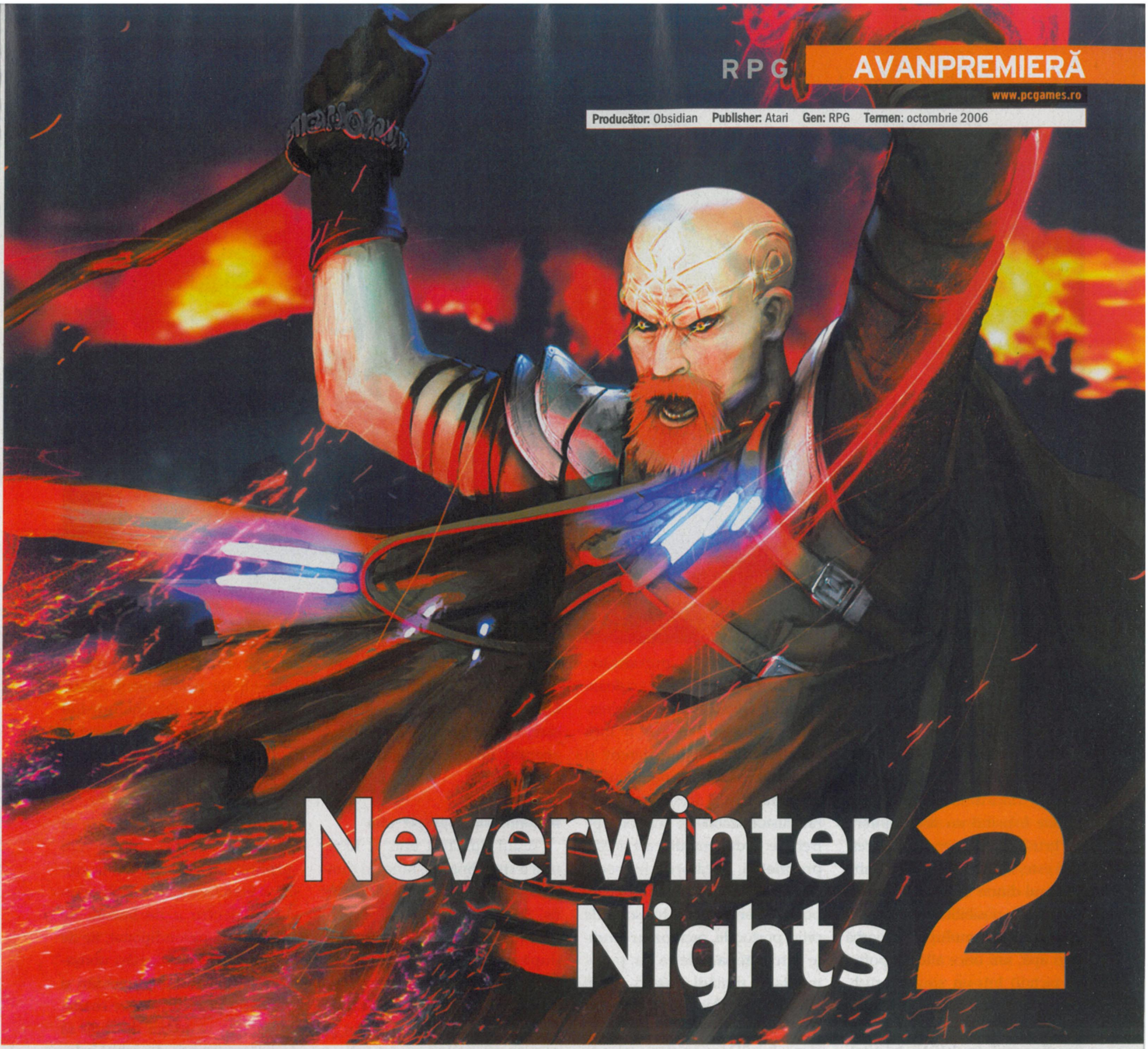






Mulţumită unor evenimente ludice anuale de calibru, precum E3 sau GC, avem, în fiecare an, posibilitatea de urmări, pas cu pas, dezvoltarea jocurilor cheie şi de a ne face o părere cât mai apropiată **de adevăr referitoare la intenţiile producătorului şi, implicit, la nivelul aşteptărilor noastre.**

Producător: Obsidian **Publisher:** Atari **Gen:** RPG **Termen:** octombrie 2006



Neverwinter Nights 2

Preambul

Cum **Neverwinter Nights 2** este, fără nici un dubiu, unul dintre cele mai aşteptate RPG-uri ale acestui sfârşit de an, băieţii de la Obsidian nu s-au sfiit să bombardeze presa de specialitate, în mod constant, cu o grămadă de update-uri, interviuri, trailere sau screenshot-uri, pentru a menţine viu, dacă mai era necesar, interesul arătat acestui sequel. Şi cum, de la ultimul nostru preview, s-a scurs ceva apă pe albia Crişului, iar noutăţile despre acest joc nu au încetat să apară, am crezut de cuviinţă că ar fi cazul să le sintetizăm (în cel mai profesionist stil cu putinţă) şi să vi le punem la dispoziţie. Nu de alta, dar jocul nu mai are mult şi va începe a ne răpi preţioase ore de viaţă.

Până la urmă, ce este **Neverwinter Nights 2**? Ce are el de oferit pentru a ne face gleznele să tremure şi gura să ne saliveze? Mai poate un RPG, în ziua de astăzi, să trezească în noi aceleaşi senzaţii plăcute de reverie ca jocurile de pe vremuri? Răspunsurile la aceste întrebări, aparent simple, sunt cum se poate mai dificile. În esenţă, **Neverwinter Nights** a fost, în aceeaşi măsură, aclamat şi terfelit prin noroi. Aclamat pentru editorul de module, editor graţie căruia şi în zilele noastre internetul abundă de noi şi noi aventuri, pentru interactivitatea şi simplitatea acestuia. A fost defăimat pentru povestea destul de subţire, pentru linearitate, pentru absenţa unui sistem de party sănătos şi pentru simplificarea excesivă a gameplay-ului, aspecte ce i-au făcut pe RPG-iştii hardcore să strâmbe din nas. Ei bine, Obsidian crede că a găsit o soluţie simplă la toate aceste probleme: păstrarea elementelor de succes (şi evident, îmbunătăţirea acestora şi aducerea lor la standardele actuale), trecerea prin sită a tuturor neajunsurilor şi, de ce nu, o căruţă de inovaţii. Cum, de prea multe ori în ultimul timp, am auzit această frază, repetată în nenumărate cazuri cu obrăznicie, hai să vedem cu ce avem de-a face.

Toolset-ul. La muncă, geniilor!

Pentru a facilita accesul utilizatorilor la editorul de moduri, producătorii au decis să implementeze aceleaşi script-uri prezente în versiunea precedentă, inclusiv script-ul de conversaţii şi template-urile. Avem, aşadar, de-a face cu o paletă bogată de elemente familiare, lucru ce avantajează comunităţile deja versate în joaca



de-a creaţia. Cu toate acestea, restul funcţionalităţii editorului a fost extins, oferind mult mai multe posibilităţi şi mult mai multă interactivitate. Terenul şi texturile (iarba cea de toate zilele, sau apa dulce de izvor) sunt acum pictate folosind un sistem intern de brush-uri; dimensiunea acestuia este, în mod evident, scalabilă. Unul dintre avantajele acestui sistem este posibilitatea de a insera pattern-uri multiple de iarbă (sau apă, sau orice altceva poftiţi să pictaţi) într-un singur brush, pentru a oferi o bogată diversitate terenului. Mai exact, ideea funcţionează ca băieţii talentaţi de la Misiunea Casa, atunci când încarcă mai multe vopsele într-un singur recipient de pulverizare, obţinând astfel efecte de culoare random. Obiectele, copacii, creaturile sau clădirile pot fi încă selectate din meniul aferent şi plasate după gustul modder-ului pe hartă, însă şi acestea au devenit customizabile şi scalabile pe trei axe. Odată modificate aceste proprietăţi, jucătorul le poate salva, pentru ca ulterior să poată popula universul cu tot soiul de pitici portocalii, orci roz cu fundiţe şi rochiţe sau, de ce nu, parlamentari români săraci lipiţi pământului. Dacă jucătorul este unul foarte, foarte dedicat design-ului 3D, va putea uploada obiecte custom create în 3D Studio Max şi le va putea folosi în joc, prin intermediul unui utilitar third-party pe care, din păcate, Obsidian (încă) nu îl oferă. Dar care, cu siguranţă, îşi va face o apariţie underground de toată frumuseţea.

Minunile singleplayer-ului

Atuul numărul unu al RPG-ului a stat, dintotdeauna, în campania sa singleplayer, fără discuţie. Acesta va fi, se pare, şi cazul lui **Neverwinter Nights 2** care, după spusele nonşalante ale celor de la Obsidian, va semăna mai mult cu **Baldur's Gate** decât cu primul **NWN**. Gata, am scăpat de mercenarii inodori care ne urmau pe câmpul de luptă ca nişte căţeluşi bine dresaţi, este timpul să ne reîntoarcem la companionii cu propriile lor personalităţi, aliniamente şi motive. Prin intermediul sistemului din **KOTOR II** (îmbunătăţit şi adaptat), personajul nostru va avea un impact deosebit asupra acestor personaje, în funcţie de deciziile pe care le luăm pe parcursul jocului; îi vom surprinde, îi vom enerva la culme, îi vom face fericiţi, toate acestea fie pentru a ne bucura de suportul lor necondiţionat, fie de a avea parte de dezertări nonşalante sau, mai mult, de trădări şi cuţite înfipte tacticos între coaste. Se pare că va trebui din nou să acordăm o atenţie deosebită celor cu care ne înhăităm pentru a ne duce la bun sfârşit planurile.







Încă de la începutul jocului vom fi puşi faţă în faţă cu o gamă foarte largă de posibilităţi în ceea ce priveşte alegerea personajului – incluzând acum şi rasele din celelate planuri ale existenţei, demonicii Thieflings şi corespondenţii lor celeşti, The Aasimar. Vom avea parte şi de o nouă clasă – Warlock-ul – o versiune modificată a Sorcerer-ului ale cărui vrăji nu se epuizează niciodată, dar a căror putere de foc este niţel redusă ca impact. Celelalte clase sunt toate prezente în rule-set-ul D&D 3.5, dar numărul foarte mare de prestige classes pe care Obsidian ni le pune la dispoziţie constituie marea revelaţie a jocului. Printre altele, avem parte de Arcane Trickster, un fel de uber-rogue, Duellist, o combinaţie mortală între un fighter şi un rogue, Dwarven Defender, un adevărat zid de netrecut în calea inamicilor, Eldritch Knight, un battle mage ce combină lupta corp la corp cu folosirea magiei, Frenzied Berseker, Pale Master, un necromancer de temut, Neverwinter Nine, o gardă de corp a celebrului Lord Nasher, Red Dragon Disciple, Shadow Thief of Amn, un War Priest sau un Weapon Master. Evident, şi celelalte prestige classes, prezente în add-on-urile **Shadows of Undrentide** şi **Hordes of The Underdark**, pe care nu le-am enumerat aici, vor fi disponibile. Câteva dintre noile skill-uri introduse în **NWN 2** includ o sumedenie de abilităţi de crafting, alchimie pentru magicieni şi armor crafting/weapon crafting pentru luptătorii mélée. Combinând diferite obiecte rare găsite pe parcursul jocului, jucătorii vor avea posibilitatea de a crea super-arme sau super-armuri, evident, dacă respectivele skill-uri de crafting sunt îndeajuns de bine dezvoltate. Pentru cei care habar nu au ce să aleagă, avem oricând la dispoziţie butonul Recommended, însă posibilităţile de tweaking şi materialele pentru asemenea activităţi hardcore sunt prea multe, prea variate şi prea interesante pentru a lăsa alegerile pe seama AI-ului.



Control şi alte elemente

În dulcele stil clasic al oricărui RPG, jocul începe cu o invazie a sătucului personajului principal, invazie pusă la cale de o gaşcă jerpelită de Grey Dwarves. Sistemul de combat poate fi, ca de obicei, supus butonului de pause, iar diferitele acţiuni pe care le avem la dispoziţie pot fi uşor setate atât pentru noi, cât şi pentru companionii noştri. Variatele moduri ale camerei sunt din nou prezente şi fac toată treaba mult mai uşoară, oferind în acelaşi timp, un feeling „cinematic" bătăliilor, iar noul mod static îţi oferă posibilitatea tactică de a-ţi organi-

Noile Prestige Classes în NWN 2:

Arcane Trickster

Ascuns la adăpostul umbrelor, Arcane Trickster-ul se foloseşte de toate abilităţile unui rogue pentru a-şi înfrânge adversarii. Pe lângă gama completă de stealth, sneak attack, disarm traps şi alte ghiduşii din clasicul său repertoriu, trickster-ul a ajuns să înveţe şi să înţeleagă puterea arcană, folosind-o cu succes în bătălii. Rapid, mortal şi invizibil.

Duellist

Hoţii au învăţat, în timp, să se bazeze nu doar pe posibilităţile de a-şi imobiliza adversarul şi de a-l lua prin surprindere, ci şi pe lupta corp la corp şi pe forţa brută. O combinaţie interesantă de rogue şi fighter, Duellist-ul se specializează atât pe mişcările rapide şi neprevăzute, cât şi pe diverse seturi de arme, pe care învaţă să le mânuiască cu succes pe câmpul de luptă.

Eldritch Knight

Aceşti teribili luptători, forjaţi în necontenite bătălii pe viaţă şi pe moarte, au învăţat, încet-încet, să se folosească de arta magiei. O combinaţie cât se poate de echilibrată între un fighter şi un caster, Eldrich Knight-ul nu se sfieşte să îşi abordeze adversarii în lupte mélée, în timp ce îi bombardează constant cu tot soiul de vrăji ofensive.

Frenzied Berseker

Numele său spune totul. Indivizi pentru care nu există altceva decât perpetua luptă pentru supravieţuire, bersekerii renunţă la orice rămăşiţă de luciditate pentru a se deda trup şi suflet adrenalinei din timpul bătăliilor. Abilităţile lor sunt, în ochii multora, curate nebunii, iar modul în care abordează orice luptă pare lipsit de calcul, însă un lucru e sigur: sunt eficienţi.

Neverwinter Nine

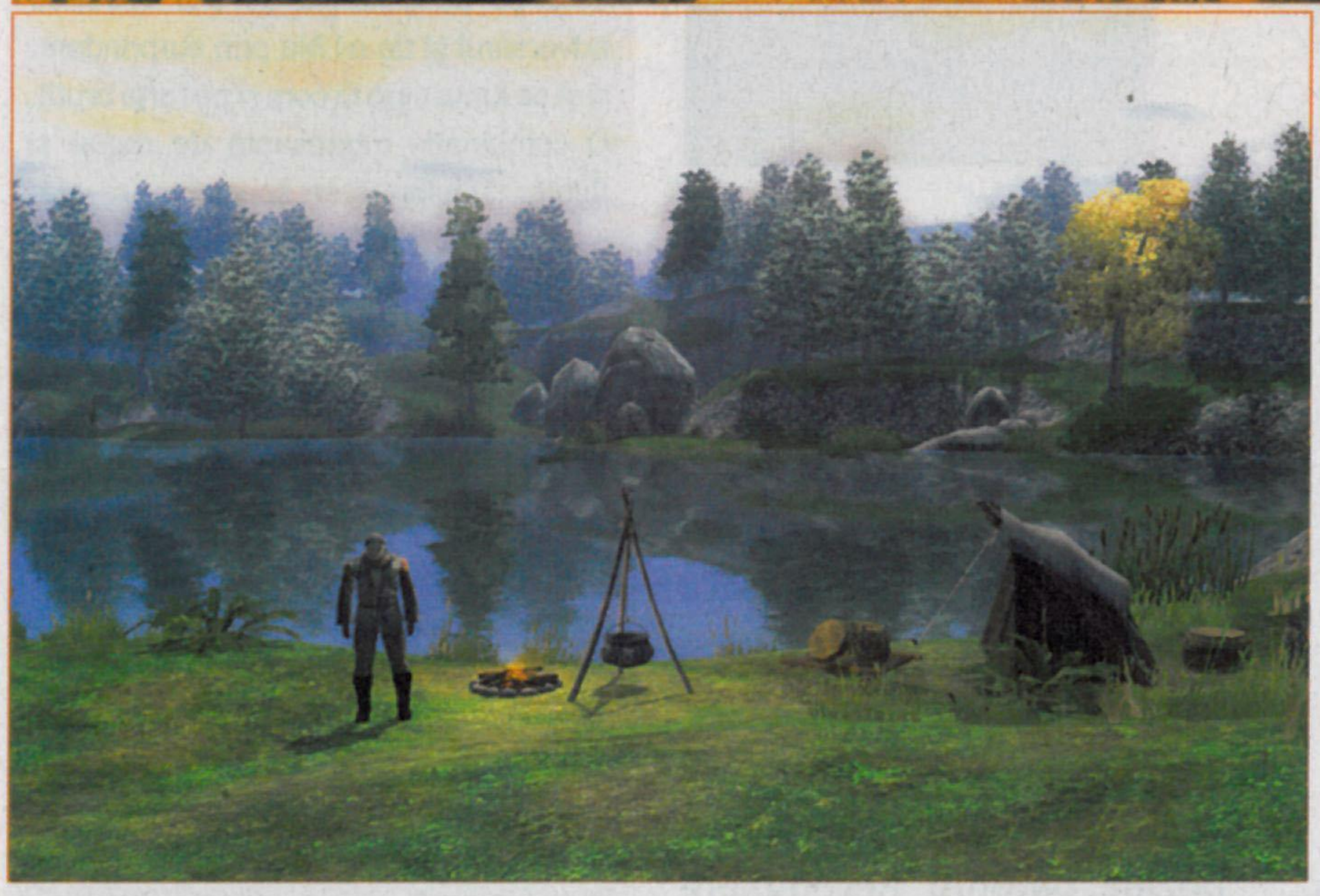
Lordul Nasher este probabil una dintre figurile cele mai interesante (şi de ce nu, cele mai importante) din universul lui **Neverwinter Nights**, drept pentru care securitatea sa a fost încredinţată unui grup select de luptători, o trupă de bodyguarzi personali numiţi Neverwinter Nine. Nu este nici un secret pentru nimeni că aceştia s-ar sacrifica fără să clipească pentru stăpânul lor.

Shadow Thief of Amn

Un fel de War Priest, aflat în slujba zeităţii Amn, Shadow Thief-ul a învăţat să se protejeze pe sine şi pe cei din jurul său prin intermediul magiei defensive. Pe lângă aceasta, posedă abilităţi de luptă deosebit de puternice, putând face faţă oricui pe câmpul de luptă. Armele şi magia se îmbină armonios în acest personaj hibrid ce va fi pe placul multora.







za grupul mai uşor pe câmpul de luptă, lucru extrem de util în bătăliile de anvergură. Controlul este simplu şi clasic, fie folosindu-ne de eternul point-and-click, fie prin intermediul tastelor WSAD (cel din urmă fiind, însă, în opinia multora, puţin cam prea sensibil în actualul stadiu de dezvoltare al jocului). O nouă versiune a meniului radial oferă acum o listă completă cu toate spell-urile aflate la dispoziţia jucătorului şi a camarazilor săi, fapt ce oferă o mai mare manevrabilitate unui party axat pe magie.

Jucătorii nu vor avea parte de cai sau alte animale de povară, după cum sperau cei mai entuziaşti dintre noi, însă vor avea posibilitatea de a cuceri o întreagă fortăreaţă pe care ulterior o vor folosi ca centru de recrutare pentru tot soiul de soldăţei, arcaşi şi alţi reprezentanţi medievali ai legii, care o vor apăra până la moarte. Vom avea parte, se pare, şi de bătălii „epice" (mă rog, epic la o scară rezonabilă pentru ca un RPG să nu se transforme peste noapte într-un RTS cu elemente de roleplay), asemănătoare cu cea din **Hordes of The Underdark**, atunci când trebuie să protejăm Lith My'athar de invazia drow elfilor. Din cele spuse de producători şi din cele văzute în diversele hands-on-uri, trailere şi alte surse de informaţie, elementele respective vor oferi o variaţie bogată eternei teme RPG de party. Într-adevăr, pare interesant ca, din când în când, să mai luăm o pauză de la luptele tactice de grup mic şi să conducem o întreagă armată de dwarfi, gnomi şi elfi împotriva unor adversari de temut. Ce mai, Helm's Deep în miniatură!

Grafic? Contează?

Artiştii de la Obsidian au făcut o treabă grozavă cu **Neverwinter Nights 2**. Spre deosebire de



NE ÎNCINGEM LA o horă, tinerilor domni?





UN PALADIN NEÎNFRICAT şi a sa spadă ruginită.

ÎŢI PLACE BRICEAGUL MEU? E epic, dom'le!





ARTIFICIILE au fost livrate special din Luskan.

prima parte, băieţii au lucrat cu trudă şi spor pentru a crea şi mai multe environment-uri (atât de dungeon, cât şi de exterior), iar la GCL producătorii au arătat cam ce poate engine-ul. În primul rând, jocul arată mult mai bine "live" decât o face în screenshot-uri şi în trailere. Reflexiile real time ale apei sunt senzaţionale – de exemplu, umbrele a doi copaci uriaşi reflectate într-un râu din apropiere au fost cum nu se poate mai realiste, dar şi pline de un eye-candy ce te unge la suflet. La fel putem spune despre efectele de "căldură" prezente în multe dintre dungeon-urile jocului. Undeva, pe la sfârşitul prezentării de la Leipzig, au fost proiectate şi două scene de combat; prima înfăţişa o dom'şoară druid şi al său party de camarazi înfruntând un boss şi cohortele acestuia de răzvrătiţi; în cea de-a doua, un mag şi compania trebuiau să protejeze o fortăreaţă din calea unei invazii inamice. Ambele episoade au făcut deliciul publicului, nu neapărat pentru sentimentul "epic" al bătăliilor sau pentru multitudinea de poligoane de pe ecran, ci pentru faptul că producătorii au pus foarte mult suflet în redarea unei lumi fantastice, pline de culoare, cu nişte background-uri excelent realizate, în care până şi cel mai mic bolovan participa, activ, la consolidarea feeling-ului. Efectele vrăjilor, flăcările, animaţiile, toate acestea par a fi la locul lor şi se potrivesc cu cadrul jocului cum nu se poate mai bine.

Pe final

Întrebaţi, la Leipzig, în ce stadiu se află momentan jocul, producătorii au declarat că s-a trecut deja la etapa de parcurgere extensivă a nivelurilor, pentru a repera şi elimina diversele bug-uri şi pentru a finisa diverse elemente ce au fost trecute din varii motive cu vederea. Această afirmaţie nu poate decât să mă bucure, deoarece lui **KOTOR 2**, chiar dacă a fost un joc bun, îi lipsea niscaiva şlefuire în multe raioane de programing şi design. Din păcate, nici acum nu ştim prea multe despre povestea din spatele jocului, însă dacă scenariştii de la Obsidian sunt loviţi de o inspiraţie divină (din nefericire, nu Chris Avellone este responsabil peste acest aspect), pot acoperi absolut toate departamentele necesare unui RPG pentru a fi un succes. Sau, mă rog, un succes pentru comunitatea de RPG-işti.

GENERALU' RROMMEL
paul@pcgames.ro



Producător: Pendulo Studios **Publisher:** Focus Home Interactive **Gen:** Adventure **Termen:** trim. IV 2006

Runaway 2: The Dream of the Turtle



Primul Runaway a fost unul dintre acele jocuri care fie îţi plac la nebunie, fie le urăşti din prima. În pofida viziunii ciudate a producătorilor şi a bug-urilor de care suferea jocul, fanii adventure-ului l-au îndrăgit. **Acum a sosit timpul continuării.**

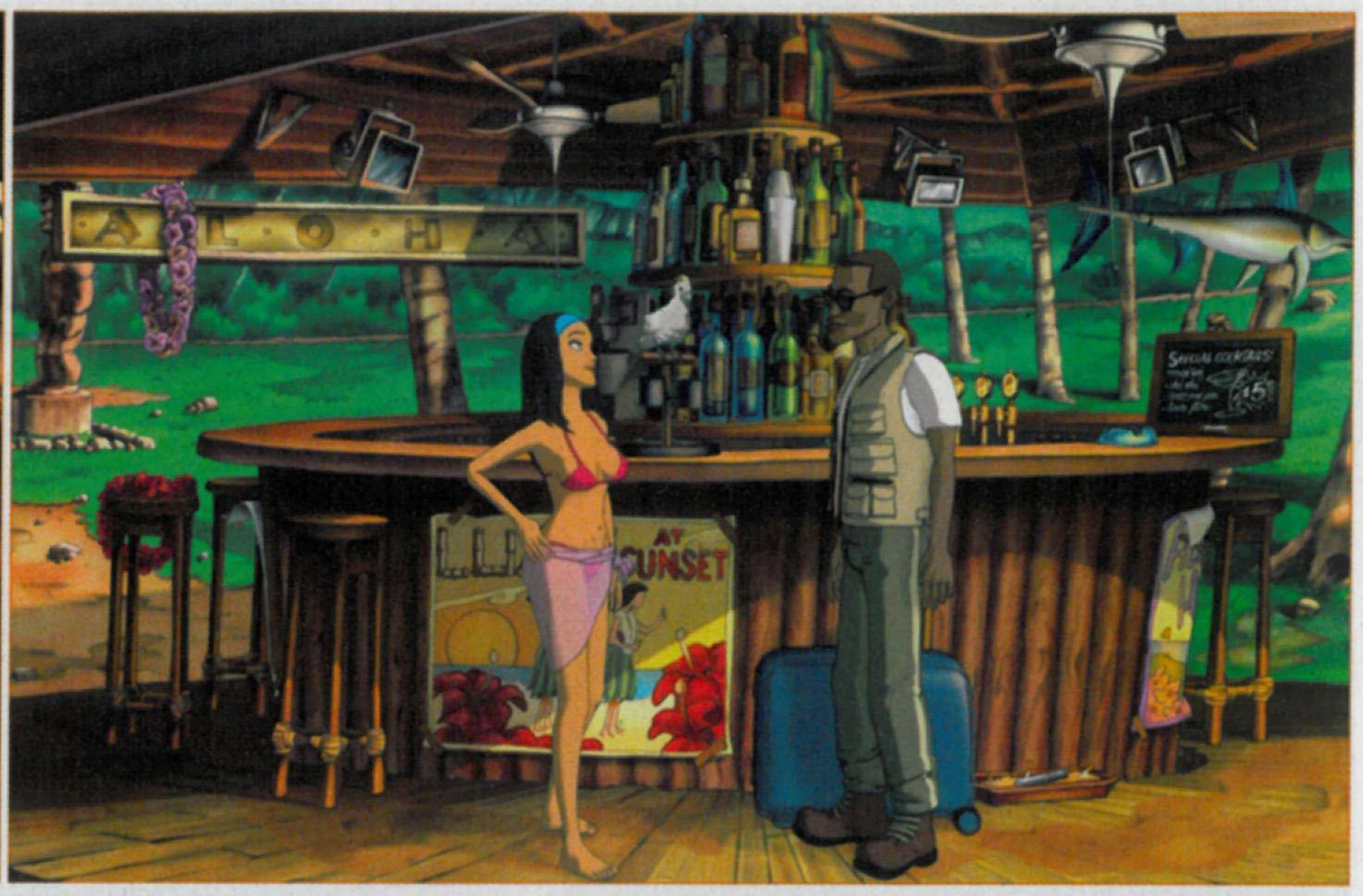
Câteodată un lucru mărunt este de ajuns să dea peste cap întreaga viaţă a omului. Aşa s-a întâmplat şi cu Brian care era pe drumul său obişnuit spre facultatea Berkeley, când şi-a dat seama că îi lipseşte o carte. Rutina fiind întreruptă, eroul nostru s-a decis să se abată de la traseul său obişnuit pentru a se duce personal după cartea buclucaşă. Pe drum însă s-a întâmplat un accident neprevăzut: i-a sărit în faţa maşinii o tânără atrăgătoare, urmărită de nişte băieţi cu feţe deloc angelice. În drum spre spital, Brian şi-a dat deja seama că ziua aceasta nu va fi ca şi celelalte, dar încă nu bănuia că s-a îmbarcat în aventura vieţii sale. Fugind din calea gangsterilor care o urmăreau pe Gina, cei doi protagonişti au străbătut America în lung şi în lat încercând să dea de un artefact misterios. Cu personaje viu colorate, locaţii distractive şi sărite de pe fix, cu peripeţii hazlii şi gameplay clasic point-and-click, **Runaway: A Road Adventure**, a fost un discipol demn al primelor două episoade **Broken Sword**. Producătorii nu s-au aşteptat probabil la succesul de care s-a bucurat jocul, iar fanii nu se aşteptau la o continuare.

Ţestoase, dar nu pui de ninja

Acum Gina şi Brian se întorc pentru a ne arăta un nou episod din relaţia lor mai mult decât pal-

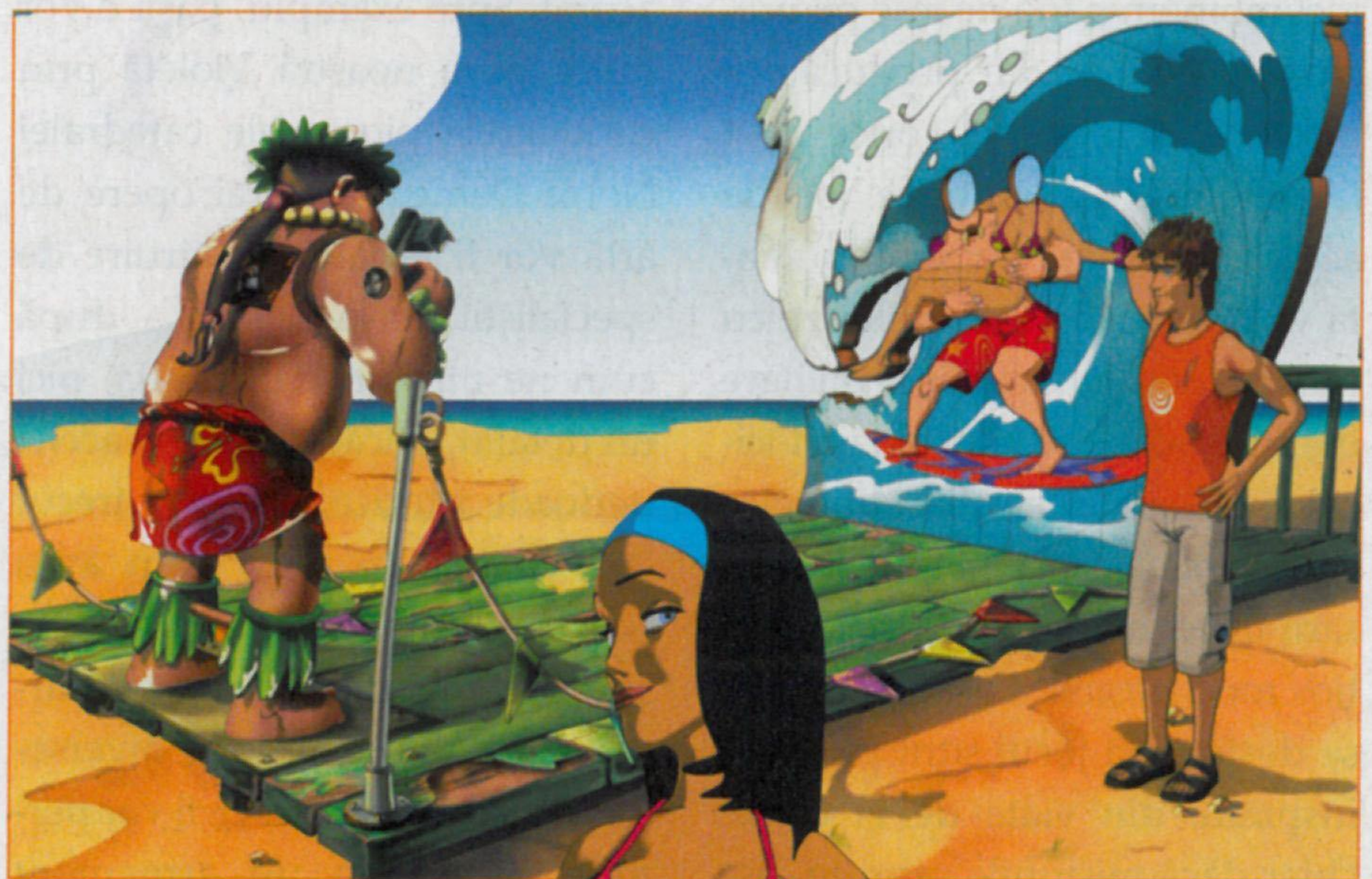






pitantă. Îi regăsim pe cei doi, la bordul unui aeroplan în drum spre mica şi exotica insulă Mala. Totul e ca în paradis: cerul albastru e brăzdat de pescăruşii care îşi caută prada în apele de un turcoaz strălucitor. Cum ne-am obişnuit deja în jocurile de aventură, întotdeauna trebuie să existe un impediment. În cazul nostru aeroplanul e la un pas să se prăbuşească în oceanul de dedesubt. Într-o încercare disperată, Gina şi Brian părăsesc avionul. Purtaţi de paraşute, ei aterizează pe insulă, pornind astfel din nou spre aventură, care de data aceasta îi va purta în jurul lumii.

Cu **Runaway 2**, cei de la Pendulo Studios readuc în scenă grafica de desene animate şi umorul nu tocmai obişnuit prin care s-a remarcat şi primul episod. Se vor întoarce deja bine cunoscutele personaje care se vor implica într-o poveste care doreşte să surclaseze prima parte. Pe lângă elementele deja prezentate şi de succes, producătorii încearcă noi îmbunătăţiri, respectiv introducerea unor elemente noi. Prima schimbare remarcabilă se referă la engine-ul jocului. Producătorii au îmbogăţit motorul grafic original cu efecte de iluminare dinamice, efecte atmosferice, schimbări de perspectivă efectuate în timp real





şi au adăugat sute de animaţii. Pe lângă efecte speciale, ne putem aştepta la o lume vie şi detaliat zugrăvită, cu decoruri bogat animate. Pe baza a ceea ce am putut vedea până acum, se pare că personajele 3D se integrează perfect în fundalurile 2D.

Scara pe care se va întinde aventura este mult mai mare. În loc de o singură ţară (fie ea la fel de extinsă ca SUA), de data aceasta vom călători în jurul globului vizitând mai multe locaţii exotice. Printre locurile prin care te vei aventura se numără coastele însorite ale Hawaii-ului şi piscurile înzăpezite din Alaska. Producătorii promit peste 100 de locuri care să ţină ocupaţi jucătorii.

Pe lângă Brian şi Gina, vor apărea alte peste 30 de personaje, complet randate în 3D. În afară de protagonişti, se vor întoarce şi alte feţe cunoscute, precum Joshua şi Sushi. Personajele arată mai cizelat faţă de episodul precedent, cele mai evidente schimbări putând fi observate la Brian care arată acum mult mai solid. Dintre noile personaje, merită să fie amintită atractiva Lokelani, o actriţă decăzută şi ajunsă ospătară (se vede că a fost introdusă în joc pentru a-i face concurenţă Ginei). Se pare că nici al doilea episod nu va duce lipsă de personaje carismatice, bine conturate.



Pe locuri, fiţi gata...

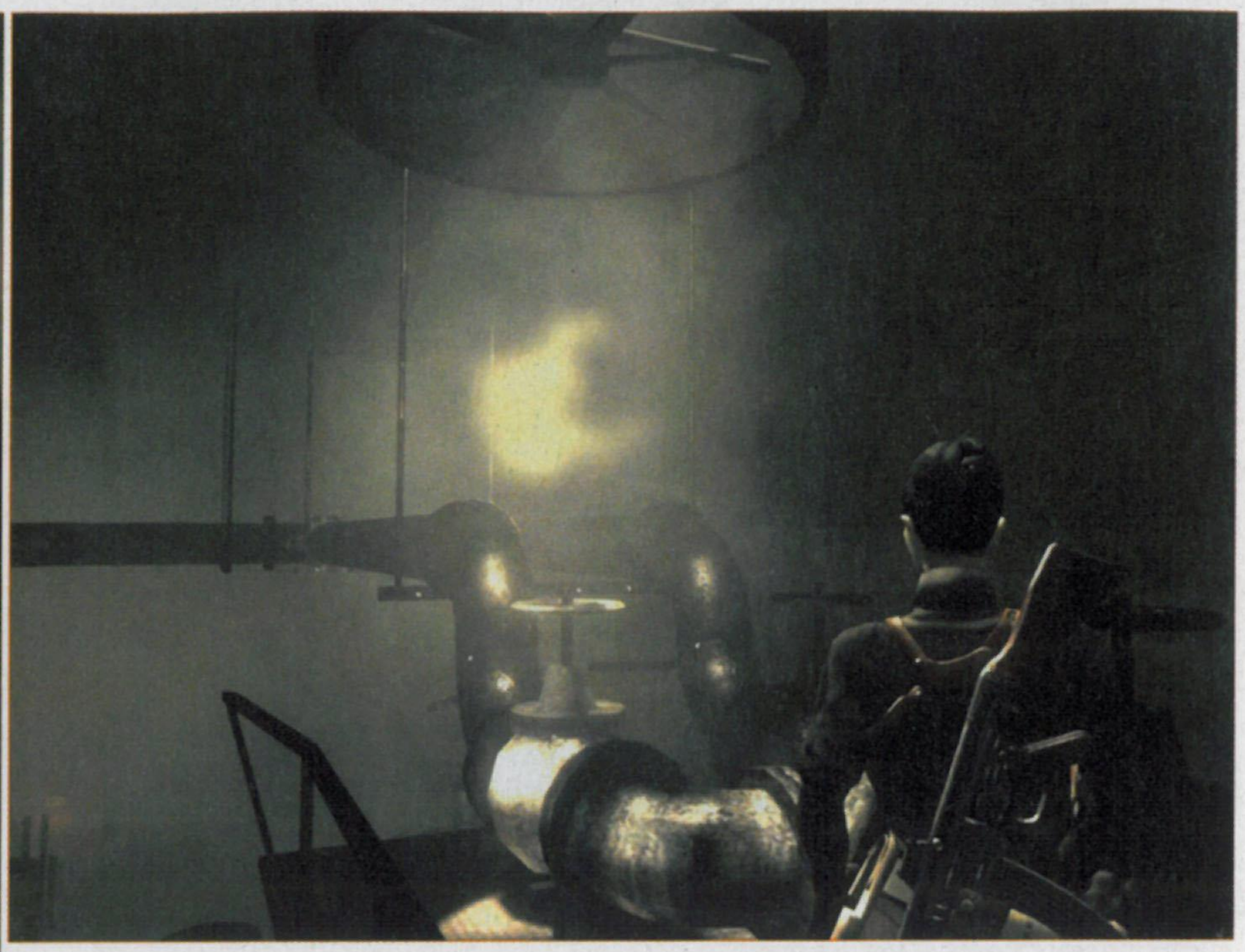
Un alt punct pe care vor să-l întărească producătorii sunt puzzle-urile. Din declaraţiile de până acum, reiese însă că, deşi acestea vor creşte în număr, nu vor fi cu mult mai dificile decât ce am văzut până acum. Jocul vrea să prindă în plasă şi începătorii genului, un motiv care îngrijorează veteranii genului. Elementele cheie necesare rezolvării puzzle-urilor rămân combinarea ingenioasă a obiectelor şi vânarea indiciilor ascunse în dialogurile comice. **Runaway 2** nu va fi cu nimic mai greu decât jocul original (din păcate).

Per ansamblu, nu putem spune despre **The Dream of the Turtle** decât că este un proiect deosebit de promiţător, un adventure de modă veche, cu mult umor şi gameplay captivant. Cu puţin noroc, **Runaway 2** se poate dovedi a fi jocul de aventură al anului. În curând ar trebui să vedem cum au reuşit producătorii să valorifice potenţialul jocului.

CELIBATMAN
jacint@pcgames.ro

Producător: Replay **Publisher:** dtp **Gen:** Stealth Action **Termen:** trim. IV 2006





Sabotage

Ferice de voi, cei ce jinduiţi după stealth shootere, căci a voastră este scena celui de-al doilea război mondial. Nici de această dată, nu veţi intra în pielea vreunui asasin imberb sau a vreunui pescar meticulos, ci în pantalonaşii mulaţi ai unei domniţe apetisante, pe numele ei Violette Summer, un agent special deosebit de periculos ce are de rezolvat numeroase misiuni în spatele frontului.

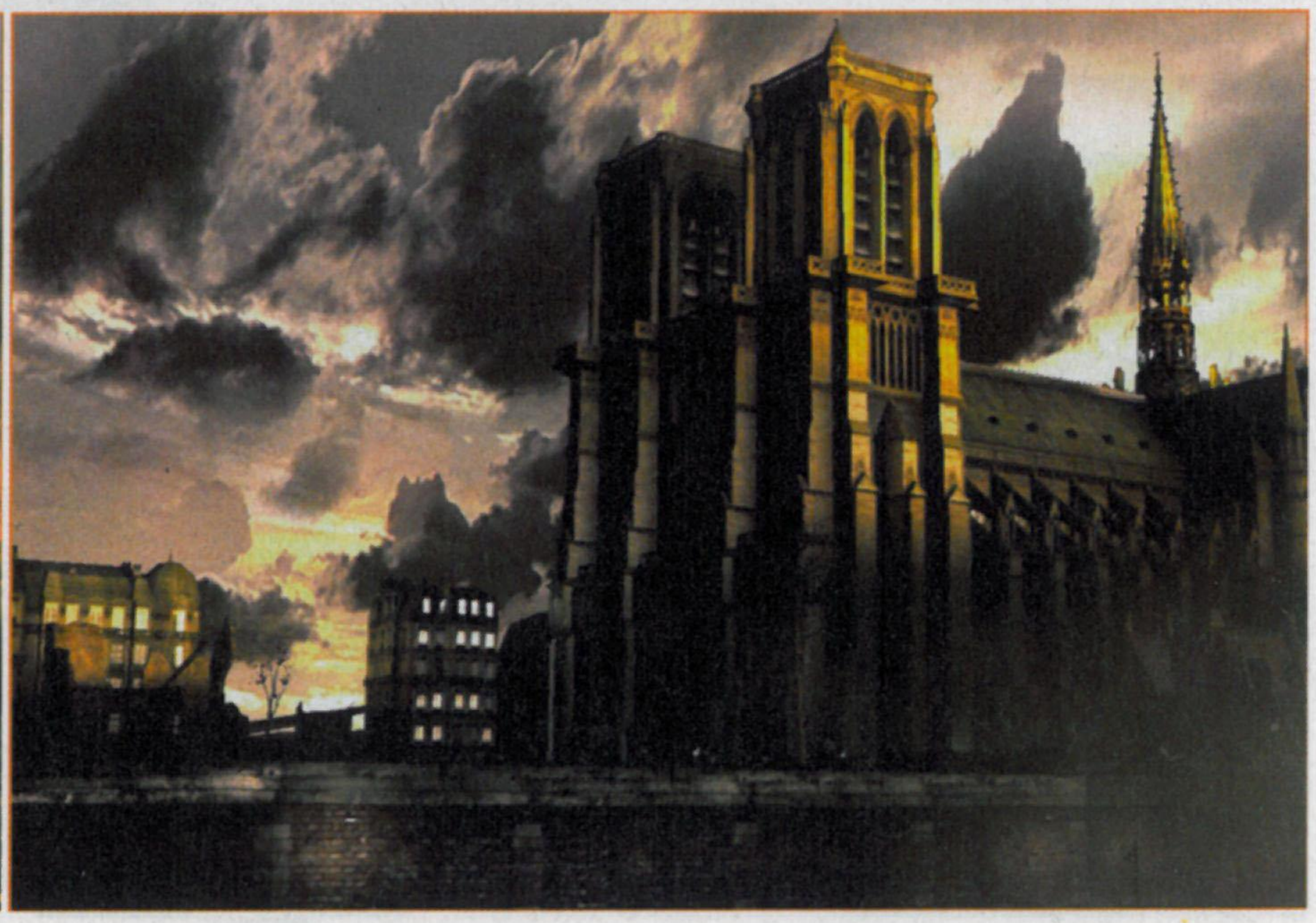
Acţiunea jocului este una extrem de simplă, chiar una clasică, aş putea spune. Vom avea de combinat bătălii intense în câmp deschis cu misiuni de gherilă, puzzle-uri provocatoare cu elemente de stealth; combinăm şi recombinăm până ne iese pe urechi. Nu de alta, dar producătorii încearcă să evite cu orice preţ linearitatea. Ca în orice joc de acest gen, eroina noastră opulentă va fi nevoită să se infiltreze cu sârg în tot soiul de tabere militare inamice, să plaseze explozibil icicolo în locaţiile cele mai strategice cu putinţă şi să-şi elimine adversarii în cel mai rapid şi mai silenţios mod posibil. Locaţiile în care se desfăşoară jocul sunt puternic inspirate din viaţa de zi cu zi, chiar dacă misiunile propriu-zise sunt fictive. Producătorii încearcă astfel să facă o mică infuzie de realism şi autenticitate, provocările urmând a oferi jucătorului un background istoric cât se poate de acurat. Spre exemplu, paşii o vor purta pe a noastră Violetă prin coridoarele pioase ale catedralei Notre Dame, ale cărei opere de artă vor fi redate cu dăruire de specialiştii de la Replay – după cum ne mărturisesc aceştia, nici un detaliu, oricât de mic, al acelei perioade istorice, nu va fi trecut cu vederea. În plus, vom avea ocazia să îmbunătăţim abilităţile şi echipamentul Violetei pe parcursul jocului cu ajutorul diverselor obiecte colectibile ce îi vor permite accesul la un armament superior sau îi vor boosta caracteristicile de bază.

Personajul lui Violette Summer a fost, şi el, influenţat de echivalentul său istoric, luptătoarea în Rezistenţa Franceză, Violette Szabo (al cărei nume mă face să o suspectez de origini niţel mai... panonice) care a dus la bun sfârşit o serie de misiuni periculoase pentru Marea Britanie, înainte de a fi capturată şi executată cu sânge rece în lagărul de concentrare de la Ravensbrueck. A fost, se pare, prima femeie din istoria zbuciumată a Europei care să primească, post-mortem, medalii onorifice de calibrul King George's Cross sau ceva mai latina Croix de la Guerre.

Jocul va fi publicat de dtp pentru PC undeva la sfârşitul anului curent.

GENERALU' RROMMEL
paul@pcgames.ro





Producător: KievGames **Publisher:** Deep Silver **Gen:** RPG **Termen:** trim. IV 2006

Silverfall

Silverfall... un întreg univers populat de goblini, oameni, căpcăuni şi alte creaturi fantastice care nu bănuiesc nimic despre pericolul care planează deasupra capului lor. Întreaga lume se află la un pas de colaps, fiind nevoie din nou de o mână de aventurieri care să pună lucrurile la locul lor. Cei de la KievGames te invită să fii eroul celui mai nou hack'n'slash cu ambiţii de a-l detrona pe **Diablo** de pe imaginarul jilţ al action RPG-urilor.

Lumea jocului este guvernată din străvechi timpuri de generaţii de magicieni a căror putere a fost de necontestat. Acum însă, goblinii care se ocupau de ceva timp cu ştiinţele exacte au inventat numeroase maşinării care exploatează capacităţile motoarelor cu aburi, punând în pericol puterea magilor. Cu ordinea politică destabilizată peste noapte, sfârşitul ierarhiei consacrate şi a ordinii pare inevitabil.

Conflictul care reprezintă punctul de pornire al jocului, oferă numeroase idei cu care producătorii pot jongla. După crearea personajului, care decurge în buna manieră a tuturor RPG-urilor, porneşti la aventură dintrunul din oraşele aflate încă sub conducerea magilor. Mai încolo însă, pe parcursul jocului va trebui să iei numeroase alegeri de ordin moral care vor determina de partea cărei facţiuni îţi vei continua lupta. În funcţie de loialitatea ta faţă de grupurile din joc, vor varia quest-urile care îţi vor fi încredinţate, respectiv deznodământul jocului. Alegerile pe care le vei face vor avea consecinţe practice şi asupra gameplay-ului. Jucătorii care aleg magia şi implicit se apropie de misterele naturii, vor putea apela la ajutorul animalelor, or chiar ei se vor putea transforma în creaturi mitice, precum vârcolacii. Cei care preferă tehnologia vor putea apela la un întreg arsenal de arme de foc şi de explozibil. Skill-urile de care te vei putea folosi se vor împărţi în cinci grupe, fiecare cu propriul arbore de dezvoltare. Vor exista diferenţe şi la nivel rasial, chiar dacă producătorii încearcă să păstreze un echilibru între personaje. Goblinii, de exemplu, vor avea un avantaj în arta comerţului, iar oamenii se vor pricepe din start mai bine la secretele arcane. Sistemul magic se va baza pe vrăji aparţinând diferitelor clase: albă, elementală şi variante ale magiei negre. Indiferent dacă alegi calea confruntărilor directe (arme mélée, ranged sau gadget-uri tehnologice) ori misterele vrăjitoriei, va trebui să alegi foarte bine în ce îţi vei investi punctele de experienţă. Nu există reţete prescrise, ci o mare varietate de build-uri unice.

Nu va lipsi nici partea de multiplayer care, în afară de clasicul mod *pvp* în care se vor confrunta două echipe de eroi, va oferi şi un mod *cooperativ* pentru cei dornici să parcurgă jocul împreună cu prietenii. Dacă preferi însă singleplayer-ul, va trebui să ai grijă de relaţia ta cu companionii care ţi se alătură pe drum. Simpatia sau antipatia lor faţă de tine le determină eficienţa şi loialitatea în luptă. Pe parcursul celor 25 ore de joc, la care se adaugă timpul necesar parcurgerii misiunilor secundare, vei avea destul timp pentru viaţa socială.

Încă vreo câteva nopţi de somn şi vise eroice şi vom putea înlocui grafica înceţoşată a viselor cu soluţiile vizuale ale lui **Silverfall**, mult mai clare şi mai distincte.

CELIBATMAN
jacint@pcgames.ro






Producător: Radical Entertainment **Publisher:** Vivendi **Gen:** Action **Termen:** trim. IV 2006

Scarface: The World Is Yours

Încă un joc ce o dă pe brazdă cu inefabilul model GTA. Şi dacă maeştrii incontestabili ai francizelor, EA, iau un film blockbuster şi îl învârt până scot un joc (chiar foarte bun, părerea mea, efectiv, jur!) care să prindă la public, **de ce să nu încerce şi Vivendi aceeaşi reţetă cu ajutorul mânuţelor dibace ale celor de la Radical Entertainment?**

Capodopera cinematografică din anul 1983 (cu Al Pacino şi Michelle Pfeiffer în rolurile principale) îl prezintă pe Tony Montana, unul dintre cei mai furioşi gangsteri de prin acea vreme şi ne indică o cale nu tocmai uşoară pentru a atinge visul american. De la un simplu imigrant cubanez până la un lord al crimei e cale doar de câţiva ani, şi multe cadavre lăsate în urma ta.

Die hard, sau harder?

Tony Montana moare la sfârşitul filmului. Povestea unui mare gangster ia sfârşit. Dar cei de la Radical Entertainment vor să schimbe acest lucru. Firul epic alterează povestea de bază, punându-ne în pantofii lui Tony, dar dintr-o altă perspectivă. Ce e nou? Păi, Tony, după masacrul din vila sa, se hotărăşte să nu facă negoţ de orturi cu popa şi să revină ca Bruce Willis, gata de acţiune. Aşa că, deposedat de tot ce avea, el trebuie să îşi reconstruiască imperiul, fărâmă cu fărâmă. Povestea noastră începe cu un Tony extrem de nervos, ieşind pe porţile vilei sale, cu o porţie zdravănă de răzbunare. Iar de aici, ce ne rezervă jocul în sine? **Scarface** se doreşte a fi un third person action umplut până la refuz cu adrenalină. Vă avertizez de pe acum că jocul este 18+, iar când spun 18+, nu mă refer doar la violenţa ce se află la casa ei, ci şi limbajul extrem de dur. Ca un exemplu minor, aş dori să relev o idee apărută în joc. Dacă ne vom da obştescul sfârşit, în loc de eternul mesaj de "game over", noi vom vedea un Tony lat pe podea, iar mai jos un nu prea subtil mesaj ce spune "you f***ed up". Acesta este doar un exemplu singular şi, după cum spuneam, minor. Dar hai să intrăm mai cu amănuntul în joc. Pe lângă tonele de arme şi kilotonele de cadavre ce le vom crea cu ajutorul lor, în acest third person action, mai avem un special ability de toată frumuseţea. Dacă în unele jocuri, oamenii deţin "mana", iar în altele "energy", Tony Montana va deţine









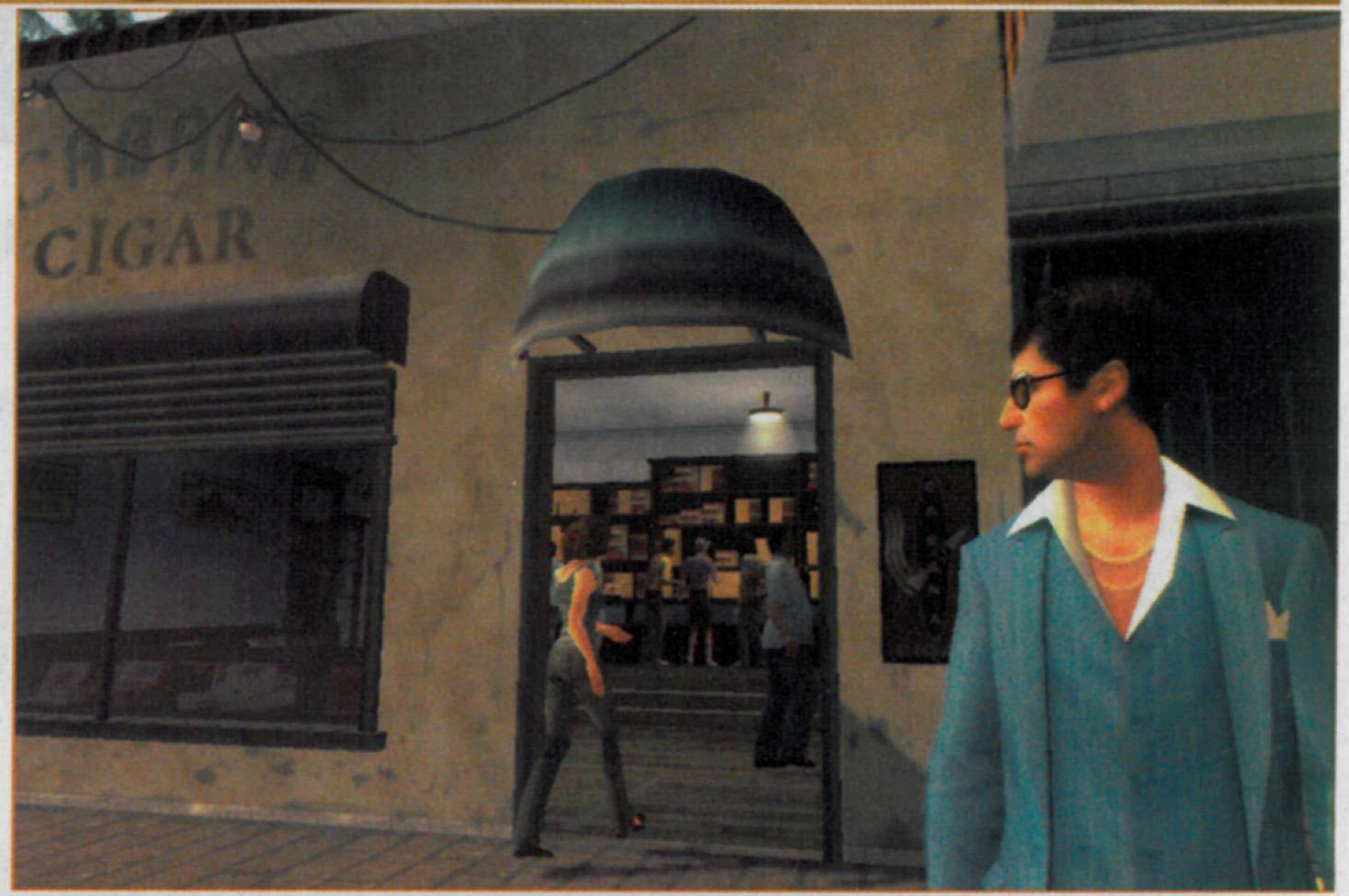
"balls", iar aici nu mă refer deloc la mingile de joc din diferitele sporturi existente pe planetă. Cu cât omorâm mai mulţi oameni, cu atât ne va creşte... masculinitatea, dacă pot să îi spun aşa, fără să atrag cenzura asupra capului meu. Iar când această... masculinitate... este la maxim, intrăm într-o frenezie de viking autentic, iar personajul nostru îşi va putea lăsa adversarii la pământ într-un mod extrem de barbar, el recuperându-şi health de la fiecare adversar fără puls rămas în urma lui. Normal că vom bate, arunca în aer (sau apă) tot ce ne stă în cale, dar, dacă suntem mai pacifişti de felul nostru, putem să obţinem tot ceea ce dorim prin diplomaţie. Adică, prin minciuni, prin promisiuni, prin a ne impresiona partenerul de conversaţie şi, de ce nu, a-l înjura şi a-l intimida cu un patos de habitant al periferiei capitalei noastre. Una din cele mai mari promisiuni ale producătorilor rămâne în schimb suprafaţa de joc. Miami, împreună cu insulele din vecini ar trebui să ne fie accesibile fără absolut nici un timp de loading, spunându-ni-se despre ele că nu vor avea limite. (n.e. ne vom contopi cu orizontul oare?)

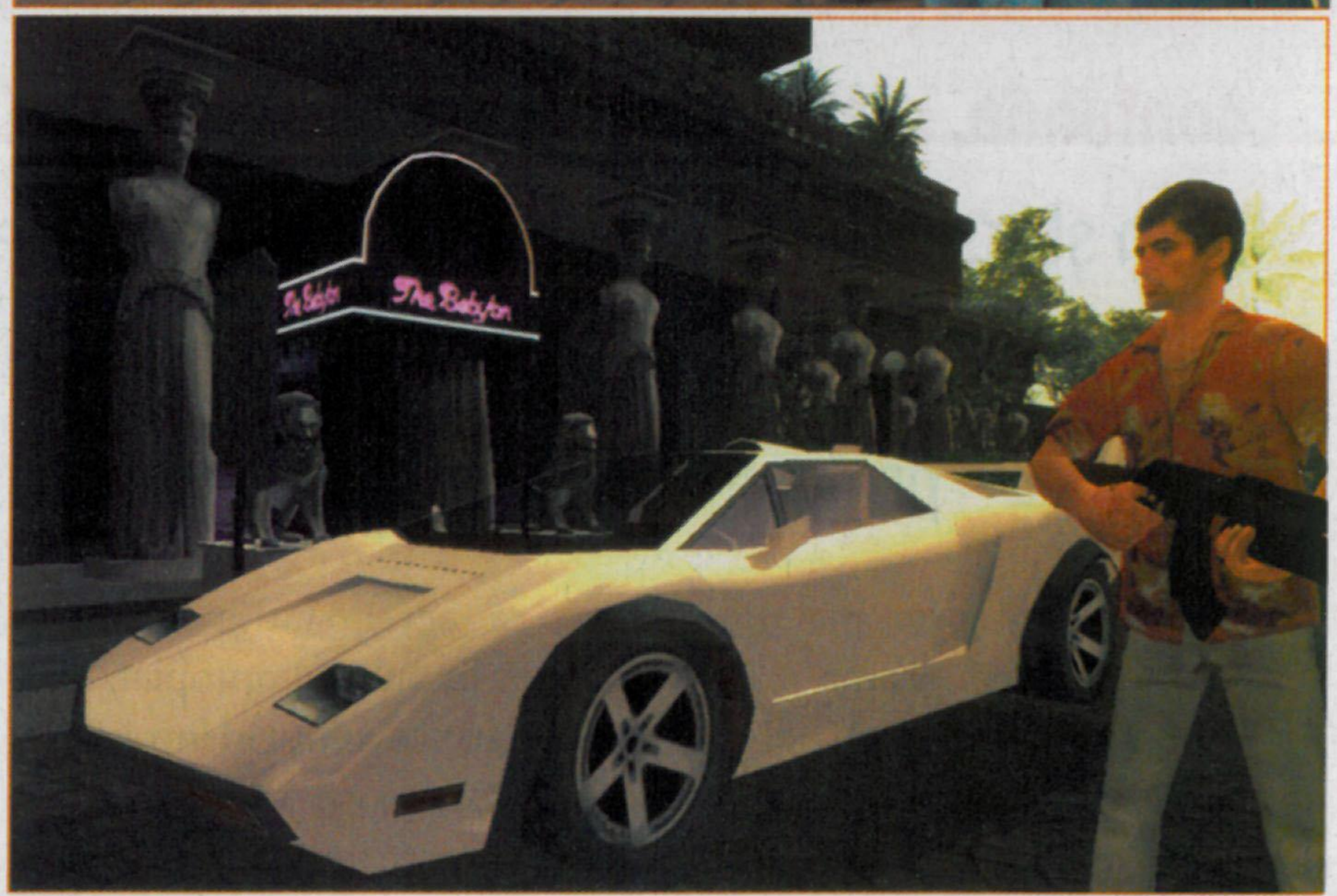
"You're just a copy of an immitation" - Brian Warner

Multe se vehiculează despre acest joc. Cine copiază pe cine? Cine se inspiră după cine? Comparaţii aiurea între jocuri şi filme, şi aşa mai departe. Da, **GTA** a fost primul care a abordat acest stil de joc, nici un dubiu în privinţa asta. Iar dacă acest stil a prins, şi prinde în continuare la public, nu văd de ce ar trebui să blamez producătorii de jocuri pentru aşa ceva. Într-adevăr, **Scarface**, este un răspuns, mai mult sau mai subtil la **The Godfather**. Dar nici aici, noi, ca simpli jucători nu trebuie să hulim industria de jocuri. Este pur şi simplu concurenţă. Nu văd de ce atât de mulţi oameni (a se citi "copii") se ceartă între ei ca să îşi demonstreze unul altuia, care este mai original. Singurul lucru într-adevăr negativ pe care doresc să îl arăt lumii este că jocul s-a denaturat prea mult. Ce rost are să cumperi licenţa (şi vocea lui Pacino), dacă nu te foloseşti deloc de ea, ci porneşti cu totul o altă aventură. Vă reamintesc că nu doar Pacino a făcut deliciul filmului. O puzderie de alte personaje au fost elemente ce au închegat Scarface într-un tot unitar, într-un film complet. Ei, aceste personaje au cam dispărut, deci sincer nu ştiu ce rămâne pentru versiunea finală a acestui joc. Iar în încheiere, doresc să fac o precizare de rigoare pentru cei încă se mai ceartă asupra originalităţii acestor tipuri de jocuri. Nu jocul **Scarface** este o clonă după jocul **GTA**. Ci jocul **GTA** (şi aici mă refer la **Vice City**) este o clonă ieftină după filmul Scarface, copiind cam tot ce se putea copia dintr-un film.

Oricum, până apare jocul, vă recomand sa revedeţi filmul. O doză de Pacino nu strică nimănui.

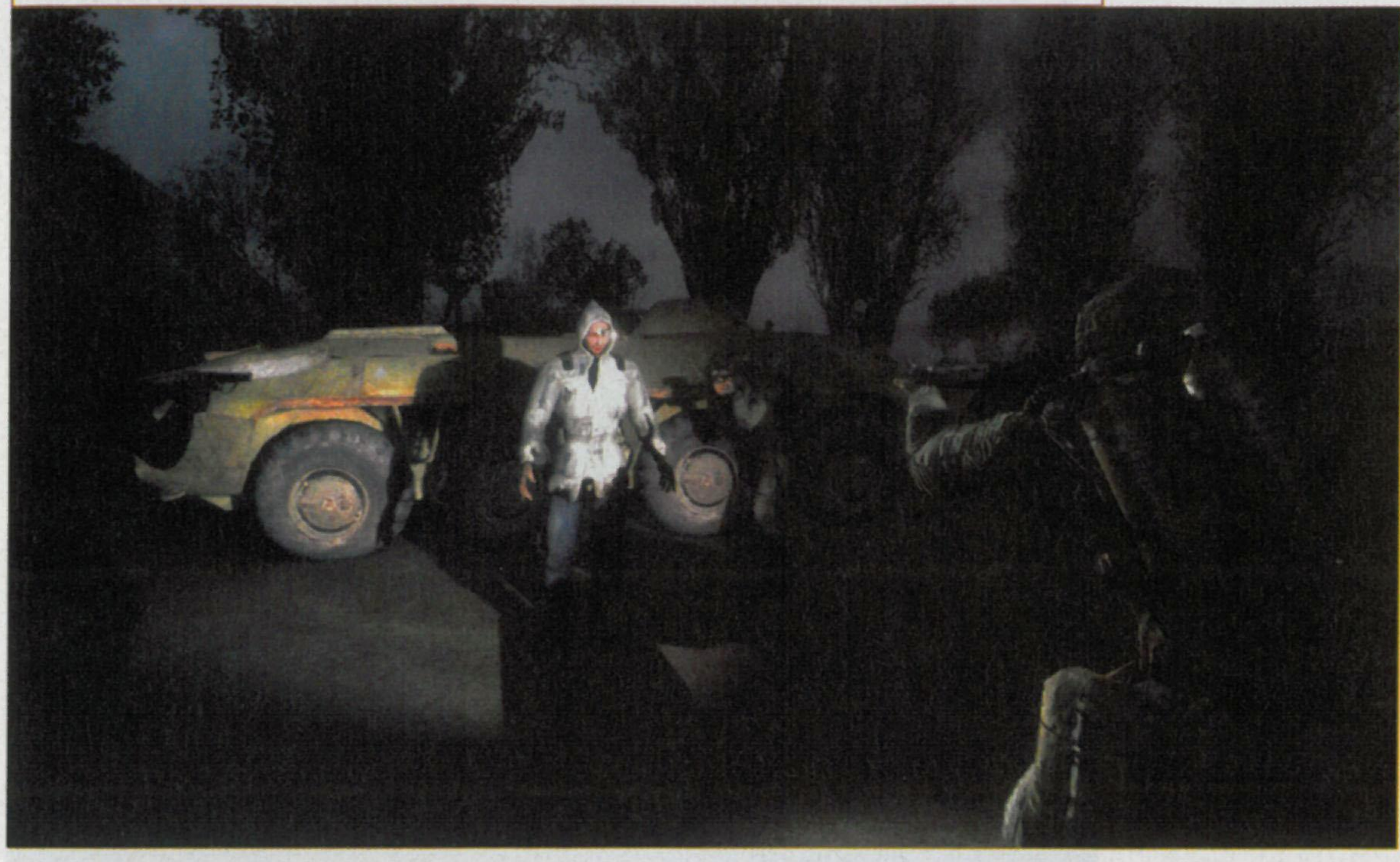
SOLDATU` ŞEIC
Remus







Producător: GSC Gameworld **Publisher:** THQ **Gen:** FPS **Termen:** Trim. I 2007





S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Cernobyl

După atâţia ani de aşteptare, mulţi amatori de bârfe şi amuzament ludic au ajuns să confunde, mai în glumă, mai în serios, S.T.A.L.K.E.R. cu Duke Nukem Forever. Alţii s-au cam şters la botic şi nu mai aşteaptă mare lucru din ograda celor de la GSC, considerând perpetuele amânări şi repetatele schimbări de direcţie în fizica jocului fie o lipsă acută de profesionalism, fie pur şi simplu o lipsă a unui concept bine conturat al jocului.

Chiar dacă şi noi mai glumim pe seama lui, S.T.A.L.K.E.R., el purcede cătinel, dar sigur, spre un stadiu final de producţie. Nu spunem că acest stadiu s-ar afla undeva în viitorul apropiat, însă schimbări şi evoluţii în infrastructura FPS-ului se văd cu ochiul liber, la fiecare update. Unele sunt bune, altele sunt rele, unele sunt trend-uri inspirate poate prea mult din conceptele fluierate prin birourile de marketing, altele sunt idei excepţionale care, implementate cum scrie la carte, ar avea şansa să revoluţioneze niţel genul. Rămâne de văzut ce ne rezervă viitorul...



Pentru cei peste care negura Alzheimer-ului a început să apună, ţin să amintesc că acţiunea din **S.T.A.L.K.E.R.** se desfăşoară pe o suprafaţă de 15 per 30 km², zonă ce include rămăşiţele radiate ale reactorului nuclear de la Cernobâl. Ştiţi voi, motivul pentru care, prin 1986, părinţii, doctorii, asistentele medicale de la şcoală şi surioarele mai mici ale acestora ne îndopau până la refuz cu iodură de potasiu. Câte una pe zi. Cum eu, contrar explicaţiilor binevoitoare ale celor implicaţi, credeam cu tărie că sunt bomboanele de peste hotare, obişnuiam să mai fur şi de la colegi. Probabil aşa mi se explică starea psihică destul de precară. Şi probabil aşa se explică de ce fratele Ciprian mă îndrumă, cu grijă părintească, spre Spitalul 6, care-i sus, pe deal. Zona Cernobâlului, răvăşită de respectiva explozie nucleară, nu este decât un câmp sterp, unde armele sunt extrem de puţine, iar muniţia şi mai puţină. Dacă adăugăm turme de monştri mutanţi ale căror apucături rivalizează cu cele ale animalelor de la emisiuni-

le româneşti de divertisment, tot soiul de „pungi" mortale de radiaţie, plus o sumedenie de indivizi dubioşi care încearcă să fure orice obiect de valoare care mai poate fi găsit prin zonă, avem tabloul complet al atmosferei din **S.T.A.L.K.E.R.** Recent, diverse grupuri de presă au avut fericita ocazie să arunce o privire proaspătă peste joc, fiindu-le puse la dispoziţie o serie de misiuni de suprafaţă, precum şi niscaiva gameplay de interior/subteran, cu emfază pe noutăţile prezente în AI. Pe parcursul jocului, pentru a reuşi să recuperezi preţioasele artefacte răspândite pe hartă, vei fi nevoit, nu de puţine ori, să te aliezi cu alţi mercenari asemenea ţie. Evident, asemenea alianţe nu pot decât să-ţi uşureze, aparent, situaţia, însă producătorii au introdus un adevărat concept de mini-societate în universul **S.T.A.L.K.E.R.**, cu diverse grupuri de scavangers, fie aflate în conflict, fie aliate, fie într-o anumită ierarhie. Aşadar, fiecare decizie pe care o luăm ar trebui (şi accentuez „ar trebui") să influenţeze gameplay-ul şi finalul acţiunilor noastre. Spre exemplu, guduReala scârbavnică pe lângă gruparea „Steaua" îţi poate face serioase probleme cu gruparea „Dinamo". Şi cum orice asemenea probleme se pot rezolva într-un mod cum nu se mai poate de paşnic, apelând la armamentul din dotare şi măcelărindu-ţi cu un calm de stoic adversarii, GSC ne-a prezentat un asemenea conflict în toată splendoarea sa. În mod ciudat, aceste confruntări se desfăşoară mai degrabă după scenariile pe care le întâlnim în shooterele tactice, decât după clasicul mod de run-and-gun la care ne-am fi aşteptat. Producătorii ne asigură că fac tot ce pot pentru a transforma adversarii de pe câmpul de luptă în adevărate provocări strategice şi tactice. Inamicii vor căuta şi se vor folosi de cele mai bune ascunzişuri pentru a se face nevăzuţi şi pentru a te măcina de la distanţă, drept care prezenţa unui sniper scope ataşat pe puşca ta cea de toate zilele îţi va mări simţitor şansele de supravieţuire pe iradiatul teritoriu al Ucrainei. În cazul de faţă, scavangerii cu care eram aliaţi trăgeau focuri de acoperire, în timp ce personajul nostru îşi căuta poziţiile optime pentru a-şi elimina adversarii, aceştia de pe urmă folosind interesante manevre tactice pentru a obţine avantaj poziţional. După cum am văzut, nimeni nu este invincibil şi, la cea mai mică greşeală, capetele încep să cadă de ambele părţi. Cum zona în care se desfăşoară acţiunea nu este tocmai Supermarketul Real, de unde să achiziţionezi gumă de mestecat, farfurii de plastic sau detergent de toaletă, vom fi nevoiţi să cotrobăim prin rămăşiţele cadavrelor, fie ele inamice sau nu, pentru a recupera muniţia, first

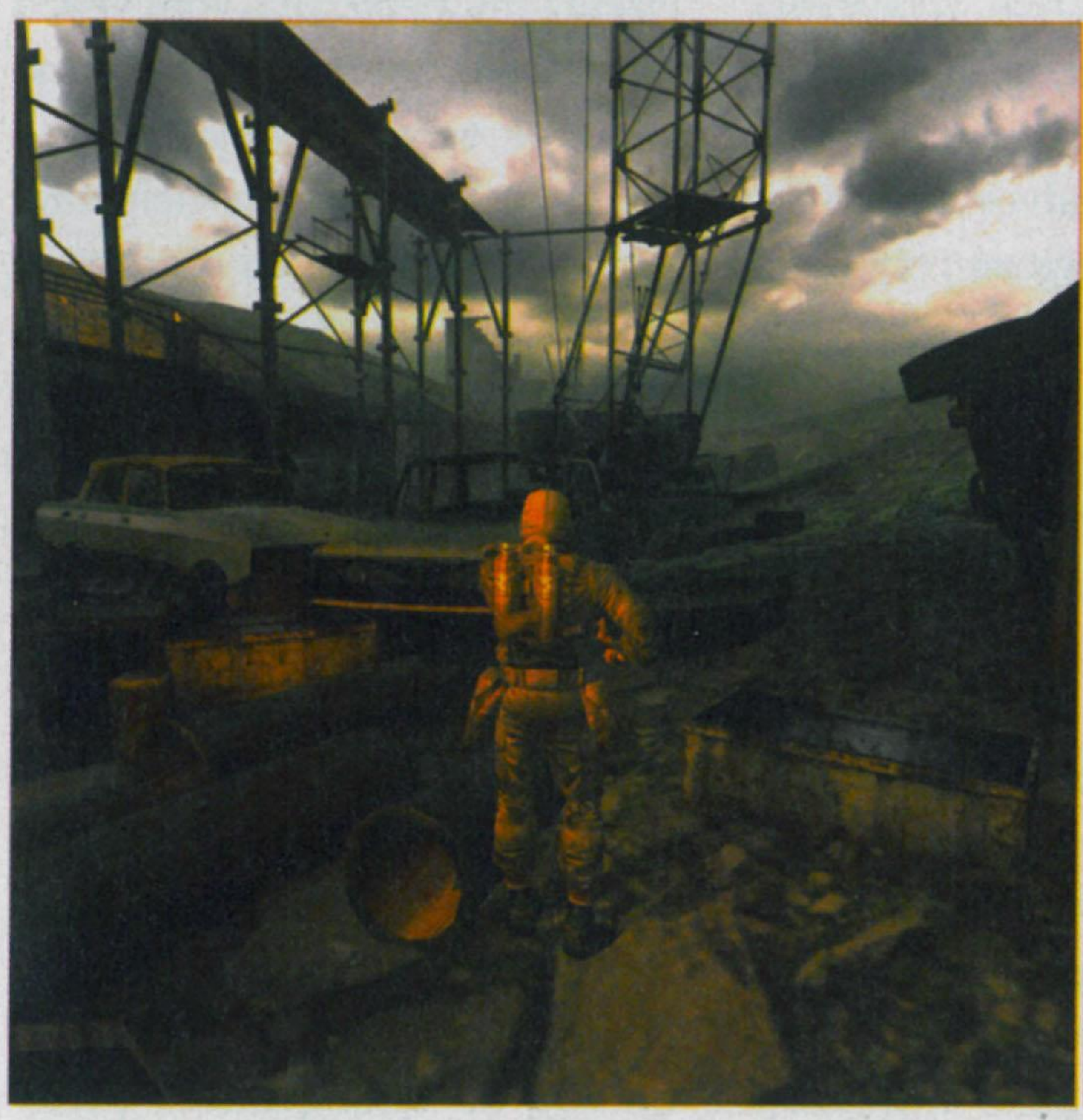




aid kits sau, de ce nu, arme noi. Inventarul pe care îl avem la dispoziţie are o anumită dimensiune şi este limitat de strength-ul personajului, drept pentru care trebuie să alegem cu grijă ce luăm cu noi mai departe şi ce lăsăm pradă celorlalţi mercenari.

Ultimele impresii pe care ni le-am format cu privire la **S.T.A.L.K.E.R.** nu pot fi, bineînţeles, complete. AI-ul pare a deveni din ce în ce mai finisat (cel puţin, faţă de versiunile precedente de alpha), iar producătorii s-au sfiit să pună acest lucru în evidenţă. Oricum, mai avem de aşteptat mult până acest FPS ne va onora cu prezenţa sa monumentală.

GENERALU' RROMMEL
paul@pcgames.ro





Producător: Blue Byte Publisher: Ubisoft Gen: RTS Termen: 23 oct. 2006





Stronghold: Legends



Firefly Studios ne învaţă încă din anul 2002 cum să facem management-ul propriului castel cu o fervoare rar întâlnită. **În anul de graţie 2006, ei s-au hotărât să se îmbrace în haină 3D (ţinută obligatorie dacă vrei să ieşi în evidenţă) şi să ne pună în braţe o nouă aventură.** De data aceasta, cu surprize noi.

Incursiunile în lumi legendare nu mai reprezintă ceva nou în lumea gaming-ului. De exemplu, te sui pe cal şi-ţi cucereşti adversarul cu flerul medieval de rigoare, obţinând victorie după victorie în dulcele stil clasic. Dar ce te faci când te trezeşti pe teritoriul adversarului şi, în loc de armate furioase, dai nas în nas cu o cohortă de dragoni de zece ori mai furioşi?

Ţepeş doamne, bine ai revenit!

Cei ce au devorat seria **Stronghold** sau măcar unul din cele două jocuri apărute până acum, vor avea o surpriză când vor pune mâna pe a treia parte a francizei, dacă îmi permiteţi să îi spun aşa. Plăcută sau neplăcută, vom vedea din reacţiile fanilor care vor pune mâna pe versiunea finală. Care-i surpriza? Introducerea elementelor fantasy, fraţilor! Iar când spun fantasy, nu mă refer doar la copii infidele ale elementelor ce l-au făcut pe Tolkien faimos, ci la o groază de unităţi extrase dintr-o mulţime de culturi şi mitologii. Tutorialul pus la dispoziţie oferă o reîmprospătare a memoriei cu elementele cheie ce ţin de **Stronghold** şi de lumea lui. Misiunea skirmish oferită de demo relevă câteva chestioare interesante despre joc. Numărul unităţilor a crescut de 4 ori faţă de **Stronghold**-ul prece-







dent, la fel, harta care s-a dublat față de cea cu care ne-am obișnuit până acum. Vom avea de a face cu dwarfi din ținuturile de gheață, urși polari, vampiri, vrăjitoare și așa mai departe. Cea mai importantă unitate este dragonul. Acesta va fi unul diferit pentru fiecare din liderii campaniei. Dragonul poate nimici o puzderie de unități într-o clipită, fiind de departe cea mai babană creatură a jocului. Datorită forței sale, el va fi extrem de scump de recrutat, dar, asemenea altor eroi speciali din joc, nu va muri definitiv în timpul unei lupte. Când va fi prea rănit de armata adversă, el se va retrage, iar după un timp, va reveni revitalizat pe câmpul de luptă.

Pe lângă rolul nostru de a ne clădi un castel vrednic de numele Bran-ului, mai avem plăcuta și sângeroasa datorie de a ne nimici adversarii cu cele mai artistice metode medievale posibile. De ce am amintit de castelul Bran? Pentru că ne așteaptă un fir epic clădit pe trei campanii variate, una dintre acestea având-l drept protagonist pe Vlad Țepeș. Vom fi purtați din Anglia regelui Arthur până în ținuturile înghețate ale Norvegiei, sub egida eroului nordic Siegfried, pentru ca, în final, să ajungem vii și nevătămați în spațiul carpato-danubiano-pontic, conduși de nimeni altul decât Vlad Țepeș ("Vlad the Impaler"). Sângele meu o ia din loc cu o viteză greu de măsurat la auzul acestor vorbe din partea celor de la Firefly. Și cred că orice "frate", sensibil la numele Miorița, va fi încântat de această veste. Cu toata onestitatea spun că abia aștept să apară versiunea finală ca să joc acea campanie și să car deasupra mea portretul mustăcios al lui Țepeș (sper ca adversarii mei să fie turcii, de dragul verosimilității istorice).

Strategie aproape nouă cu miros de déjà-vu

A doua schimbare majoră în gameplay, pe lângă cohorta de creaturi mitice, o constituie utilizarea magiilor. Logic, acestea vor avea un cooldown mai consistent, ca să nu strice plăcerea jocului sau să-l facă prea simplu. Ele sunt valabile sub forma unor puteri supranaturale deținute de fiecare erou. Fulgere, furtuni de foc și alte minunății ne vor ajuta să scăpăm de adversarul nostru, într-un mod cât mai sângeros cu putință. Oare acestea nu vă aduc aminte de vremurile în care l-ați controlat pe Gandalf de unul singur împotriva a douăzeci de Uruk-hai? Eu mă prefac că nu văd asemănarea și trec mai departe. Pe lângă toate aceste "îmbunătățiri", producătorii promit să nu denatureze acel element ce a făcut deliciul seriei **Stronghold**. Adică, înălțăm un castel, îl apărăm de adversari, ne fericim țăranii și ne echipăm soldații, ca să fie gata să înlăture orice primejdie ce ar putea să se abată asupra zidurilor care înconjoară mica noastră bucată de civilizație. Din versiunea demo grafica arată destul de îngrijită... în meniu. Tind să cred că se puteau face totuși mai multe îmbunătățiri.

Aștept cu su-fletul la gură versiunea finală, îm-preună cu campania lui Vlad Țepeș. Eh, puteți sămi spuneți vi-sător, dar de la publicarea acestor vești de către Firefly, doar la țepe (de lemn, nu de bani) mă gândesc.

SOLDATU` ȘEIC

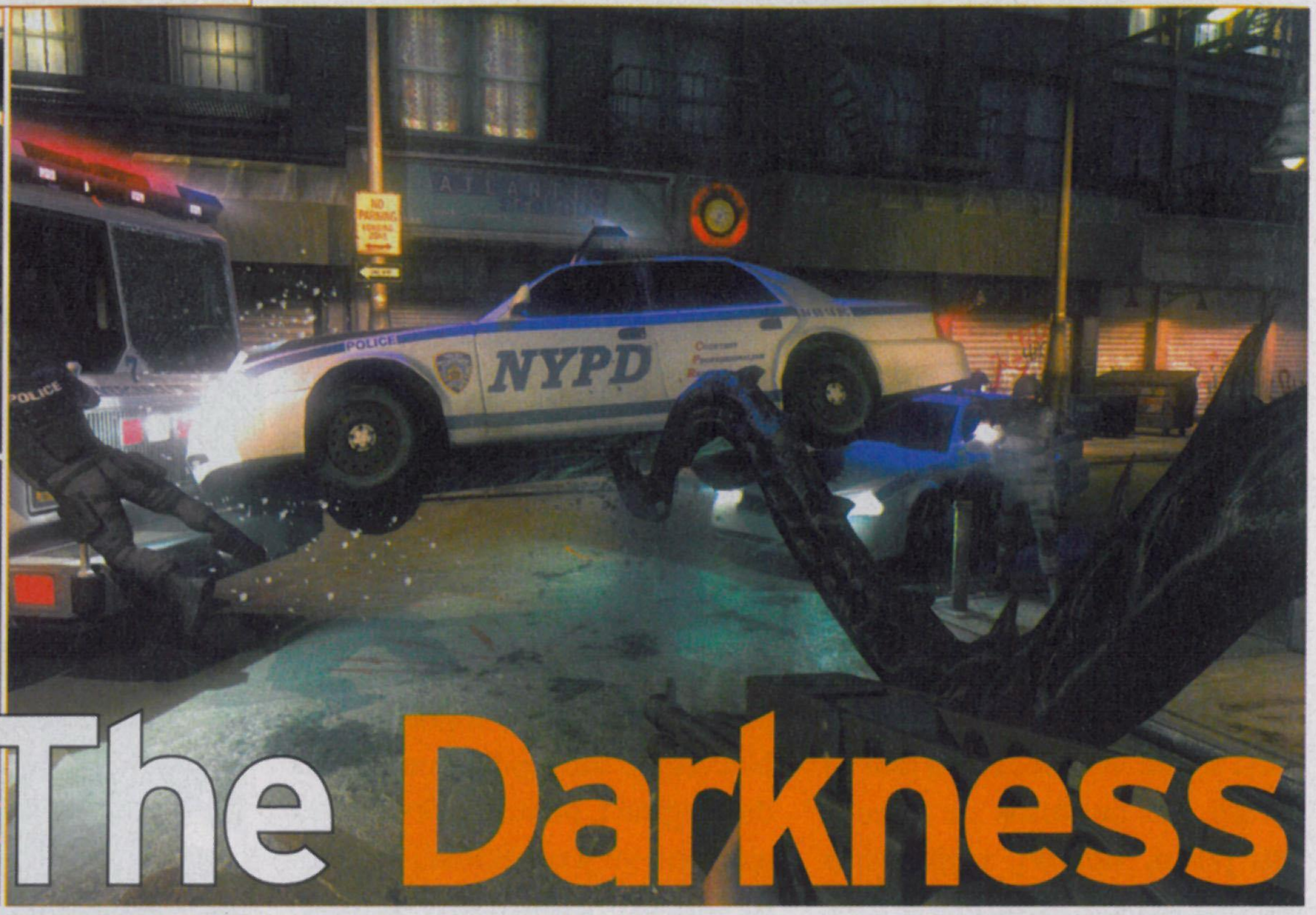




Producător: Starbreeze Studios **Publisher:** 2K Games **Gen:** FPS **Termen:** trim. I 2007







The Darkness

După ce au stârnit excitarea fepesiştilor cu musculosul **Chronicles of Riddick**, suedejii de la Starbreeze Studios prestează acum intens la o adaptare a benzilor desenate The Darkness, a cărei apariţie este prevăzută pentru primul trimestru al anului 2007, pe PS3 şi X360. Ambiţiosul titlu a fost prezentat la GC, la standul publisher-ului 2K Games. Cum suntem aproape siguri că titlul va fi anunţat şi pentru PC, ia să vedem cum vom bâjbâi noi prin întunericul ăsta.

The Darkness te pune în pielea lui Jackie Estacado, membru cu drepturi depline al Mafiei, care va fi posedat de puterile îngrozitoare ale Întunericului, ca urmare a primei sale morţi, survenită taman în ziua în care tânărul împlinea 21 ani şi, mai mult ca sigur, vroia să epateze o fată într-o piţerie de cartier. Cum spune şi titlul, întunericul va juca un rol important, pentru că din acesta îşi va trage puterea eroul nostru. De notat că jocul se bucură de sprijinul lui Paul Jekins, unul dintre scenariştii benzii desenate, şi că atmosfera ni se promite că va fi respectată la o scară de 1:1. Din cele două niveluri prezentate la GC, reţinem o scenarizare excelentă, atât ca efecte vizuale cât şi sonore. Secvenţa introductivă este uimitoare: eşti plasat exact în ziua aniversării, undeva în spatele maşinii confraţilor tăi mafioţi, într-o cursă nebună în care te urmăreşte poliţia prin nişte tuneluri. Chiar dacă nu faci mare lucru, în afară să-ţi întorci capul şi să mai tragi din când în când câteva focuri de shotgun, cât să nu se răcească atmosfera, descoperi sistemul Vocap, care este un procedeu de motion capture ce reţine toate performanţele actorului, inclusiv vocea. Veridic rău, jocul!





Cel de-al doilea nivel te pune în faţa unei situaţii cam delicate, fiind în luptă cu poliţia care ia cu asalt clădirea în care s-a ascuns eroul nostru. Dotat cu câte o puşcă automată în fiecare mână, Jackie ţinteşte răbdător sursele de lumină şi aruncă toată încăperea în întuneric. Imediat, energia malefică este pompată în corpul lui şi se materializează prin capete de şerpi şi alte efecte vizuale plăcute ochiului. Ca să se apere, omul nostru poate invoca diferite creaturi diabolice, între care una cu tentacule imense, cu ajutorul cărora aruncă maşinile şi containerele prost plasate peste nenorociţii care se află prin preajmă. Scena degajă o impresie de forţă brută. Mmm, un dram de rafinament într-o lume brutală, totuşi. Acţiunea este ambientată de o muzică cu tentă rock, care dă ritm fazelor de luptă. Se simte că s-a lucrat la atmosferă, dar şi la realizarea grafică şi la fizica jocului, efecte vizuale şi imersiunea audio. Am văzut câteva scăderi îngrijorătoare de frame rate, coliziuni încă neoptimizate, mai ales în momentele aruncării vehiculelor cu tentaculul. Toate aceste neajunsuri se pot rezolva până la apariţia jocului. Mai rămân câteva semne de întrebare la capitolul calităţii designului de nivel şi la linearitatea sau non linearitatea acţiunii în care ne vom încinge, dat fiind că vom avea un sistem de hub central şi o durată de viaţă superioară lui Riddick, din moment ce ni se anunţă între 10 şi 15 ore de joc. **The Darkness** ar trebui să apară în primul trimestru al anului 2007 pe X360 şi PS3.

MAREŞALU' PUTAIN
cipri@pcgames.ro

Producător: Relic Publisher: THQ Gen: RTS Termen: 9 octombrie 2006





W40K: Down Of War: Dark Crusade

Cred că am fost un adevărat Nostradamus atunci când, la apariţia superbului **Dawn of War**, foarte multă lume deja familiarizată cu acest univers fantastic bocea ca pişcată de funduleţ din cauza puţinelor rase prezente în joc. Răbdare, dragii mei, am zis, Relic nu e o companie care să lase lucrurile neterminate. Primul add-on a fost **Winter Assault** şi ne-a fericit cu o nouă rasă, The Imperial Guard, precum şi cu o nouă campanie singleplayer pentru a potoli setea celor sătui de eternele confruntări online. **Dark Crusade**, un expansion ce urmează să apară, dacă toate lucrurile merg bine, pe data de 9 octombrie 2006, doreşte nu doar a îmbogăţi jocul cu încă două noi rase (pentru a ajunge la un plăcut şi promiţător număr de şapte), ci şi cu o campanie strategică singleplayer ce se bucură de un final open-ended, opţiuni de customizare a eroilor, precum şi multe, multe altele. Pe scurt, cei de la Relic doresc să facă „cel mai bun expansion pack ce a fost scos vreodată pe piaţă".

Cât despre cele două rase, vom avea parte de Necrons, o rasă aflată în perpetuă hibernare de mai bine de 60 de milioane de ani (şi care, vă daţi seama, sunt cam... morţi) şi de Tau, o facţiune care, conform mitologiei **Warhammer**, este echivalentul băieţilor cu bun simţ, băieţi ce îşi primesc aliaţii cu braţele deschise şi care îşi macină cu ferocitate adversarii, atunci când aceasta este singura opţiune. La capitolul unităţi şi strategii, avantajul Necros va consta în unităţile extraordinar de puternice, care posedă abilitatea unică de a se ridica din morţi, după ce au fost împrăştiate în cele patru vânturi. Pare o naţie invincibilă, ce-i drept, însă dezavantajul lor va consta în viteza lentă cu care se deplasează pe suprafaţa hărţii. Necron Warriors, infanteria de bază a armatei, Wraiths, unităţi zburătoare, Scarabs, gândăcei supărători ce atacă în cohorte nenumărate, toţi aceşti combatanţi feroce, conduşi în inima conflictului de un Necron Lord, sunt doar câteva din elementele cu care această nouă rasă îşi va provoca adversarii. De cealaltă parte, Tau sunt caracterizaţi prin cei mai buni sharpshooteri din joc. Clasica infanterie, Fire Warriors, poartă mereu un soi de costum high-tech, sunt devastatori atunci când vine vorba de lupta la distanţă, însă devin neajutoraţi în confruntările mélée. Tau Commander-ul e un exemplu perfect al tehnologiei avansate Tau, fiind o adevărată maşinărie de ucis, dotată cu lansatoare de rachete, plasma rifles, un jetpack pentru mobilitate şi alte gadget-uri neprietenoase.

După cum vedeţi, **Dark Crusade** promite multe. Personal, îl aştept cu un interes deosebit.

GENERALU' RROMMEL
paul@pcgames.ro





COMPANY of HEROES

Ca să vezi, transhumez şi eu dintr-o scurtă vacanţă, ca tot omu' lucrativ care se bucură de roadele capitalismului sălbatic şi, **imediat ce pun, cu o disponibilitate de bordel, piciorul în redacţie aud „grenaaade!", „run, Forest, run!", „Fur unsere Fatherland" şi alte asemenea îndemnuri pionierești.** E clar, gata cu vacanţa, datoria faţă de patrie urlă după mine!

Ce-o fi cu toată sălbăticia asta eroică? Ce-o fi cu strigătele astea de Private Ryan nesalvat? Ho, că nu dă buzna Band of Brothers! Arunc o privire scurtă pe ecranul monitorului meu, în faţa căruia stă Paul, încruntat de concentrat. Bătălia e în toi: tancurile smulg bucăţi de garduri, fragmente de case explodează în toate direcţiile sub tirul tunurilor, proiectilul unei bazooka izbeşte un perete în spatele căruia se află un cuib de MG german, infanteria aleargă în toate părţile, din stânga se aude sunetul înfundat al unui aruncător de '82 mm, un tanc se prăjeşte sub tirul unui lansator de flăcări... Se lasă o linişte de mormânt: tocmai am asistat la bătălia de la Carentan pe care colegul meu, istovit ca după o noapte de chef, a câştigat-o eroic, cu preţul multor vieţi virtuale şi pahare reale. Aaa, da, un fulger al amintirii îmi luminează mintea odihnită: **Company of Heroes**, numai ăsta poate fi! Dintr-o dată, vacanţa consumată primeşte statut de permisie, calculatorul meu redevine calculatorul meu şi îi dau lui Paul frăţescul „pe loc repaus" de la controlul acestuia cât ai zice „peşte". Caut repede fişa jocului, că doar trebuie să-mi reîmprospătez memoria. Jurnalul de front îmi dezvăluie că, odată ce THQ a stabilit ordinea de zi pentru **CoH**, un studio achiziţionat recent, Relic Entertainment (ehm, **Warhammer 40K**, **Homeworld**... jocuri necunoscute, nu?) s-a pus la jugul dezvoltării jocului. Eh, treaba-i groasă rău (de aia îmi călărea Paul obiectu' muncii)! **Company of Heroes** a fost declarat jocul ultimului E3, primind câteva premii drept recunoştinţă. E clar, din partea unor guru ai strategiei în timp real cum sunt Relic, mă aştept oricând să văd mai mult decât nişte concepte protocronice de strategie pentru PC.

După cinci minute de joc sunt adâncit total în atmosfera pe cât de binecunoscută, pe atât de proaspătă a celui de-al doilea război mondial. Încă cinci minute şi simt că am prins un iepure cât



IA LEGUMA, NEAMULEEE! Roşii coapte şi frumoase! Castraveciori buni de compot!

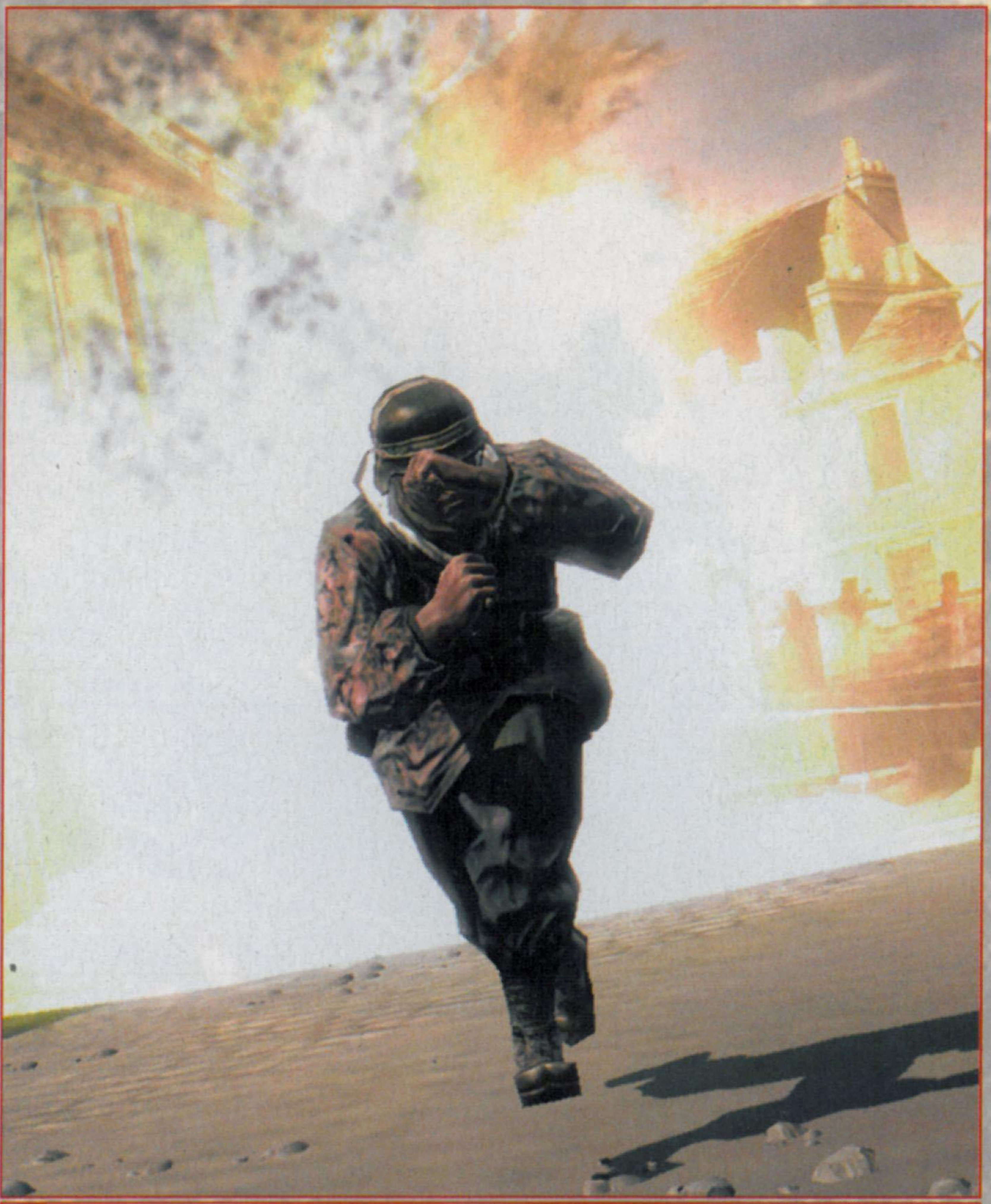
China: jocul nu este un RTS tradiţional, aşa cum cunoaştem genul, ci mai degrabă un action tactic, în care controlezi destinele militare ale Able Company. Simt miros de revoluţie în RTS-urile WWII!

Ziua cea mai lungă

Company of Heroes te încorporează în cadrul fratern al Able Company, al cărei destin va fi al tău, de la debarcarea/măcel din Normandia la operaţiunea de la Chambois, petrecută în august 1944. Cele 15 misiuni străbat un arc temporal redus, ceea ce mă duce cu gândul că Relic pregăteşte deja câteva add-on-uri, după modelul **Warhammer 40K: Dawn of War**. În termeni de timp de joc, titlul are longevitatea unui maestru Zen, cu un singleplayer scenarizat de-a dreptul cinematografic, ale cărui aparent puţine misiuni pot dura foarte mult timp şi un multi demenţial. Primul te trimite în sânul aliaţilor cu care vizitezi Franţa, de la Omaha Beach la St. Lo, trecând prin Carentan, Cherbourg, Monteborug, Vierville sau Autry. Potrivit realităţii istorice, **CoH** aduce în prim plan infanteria sprijinită de blindate, aşa că poţi să uiţi bătăliile navale sau aeriene, chiar dacă sprijinul aerian poate să-şi facă apariţia în teatrul operaţiunilor. Campania singleplayer este bine urzită şi bine pusă în scenă prin numeroase cinematici, pe cât de scurte pe atât de plăcute şi eficiente, şi îţi oferă o varietate de situaţii. Capturarea şi asigurarea zonelor, apărarea podurilor, distrugerea unei uzine de V2, capturarea unui port, realizarea de capete de pod, nimicirea coloanelor de blindate adverse, ambuscade, încercuirea cartierului general advers, toate acestea vor pot fi făcute cu ajutorul câtorva trupe sau prin crearea unei adevărate baze. Toate situaţiile clasice unui gameplay RTS sunt alternate în cel mai natural mod posibil, dificultatea misiunii creşte gradat, aşa că nu ai nicio clipă impresia lâncedă de repetitivitate sau melanj plictisitor. Pe lângă obiectivele principale, pe care trebuie să le îndeplineşti pentru a încheia misiunea, ai de completat şi obiective secundare, care dau un imbold acţiunii, de exemplu, să ucizi un anumit număr de adversari, într-un anumit fel. La finalul glorios al misiunii, primeşti, după modelul clasic **MoH** medalii care îţi pică bine după bătăliile date.

RTS action tactic?!

Păi, cum altfel? Nu tu ţărani, pardon, răcani, nu tu clădiri de stocare a resurselor, nu tu extragere de resurse prin intermediul unei camionete putrede pe care scrie „Nimereşte-mă, mă!", nu tu tech three complex... Paradoxu-i, că toate componentele strategice sunt incluse în joc! Regăseşti din start principiul cu care Relic a făcut din **Warhammer 40K** un joc original şi de top: punctele de resurse pe care trebuie să le cap-













turezi. Nu mai ai treabă cu baza, ai numai câteva clădiri de construit, pe care le poţi număra pe degetele de la o mână. Sigur că acestea îşi schimbă înfăţişarea în funcţie de tabără; dar, fie că este vorba despre Aliaţi sau de trupele Axei, principiul rămâne acelaşi.

Ca să dea un dinamism real acţiunii, esenţa jocului merge pe mâna principiului capturării şi controlării teritoriului, cu adăugarea câtorva subtilităţi, însă. Fiecare hartă este împărţită în zone în care se găseşte câte un punct strategic. Există trei tipuri de puncte: manpower, munition şi fuel. Fiecare teritoriu capturat îţi dă un bonus de producţie a resursei manpower, adică mâna de lucru pe care o foloseşti atât la ridicarea clădirilor cât şi la producerea trupelor. Dar, ca să ai trupe avansate (în special blindate) ai nevoie de carburant, o altă resursă a cărei aprovizionare se face numai prin capturarea anumitor puncte aflate pe câmpul de luptă. Numeroasele abilităţi speciale ale unităţilor (foc de baraj, fum, grenade) cer resursa muniţie, a cărei recoltare se face exact ca la carburant. Jocul gestionează un concept de „actualizare" şi, dacă adversarul îţi capturează unul dintre teritorii, el taie totodată accesul la acel teritoriu aliat, aşa că nu te aştepta ca zona să-ţi mai furnizeze vreo resursă, chiar dacă ai capturat punctele de carburant şi de muniţie care zac acolo. Contingenţa teritoriilor tale este deci primordială, obligându-te la securizarea mai multor zone, şi nu doar a liniei frontului.

O altă înrudire cu **Warhammer 40K** este gestionarea trupelor pe baza unui sistem de squad-uri. Altfel spus, cu excepţia vehiculelor care se controlează fiecare în mod autonom, toate trupele sunt create şi controlate pe grupuri. De exemplu, controlezi un squad de soldaţi, şi nu pe fiecare soldat independent. Aşa că, bye bye bara de viaţă a fiecărei unităţi, welcome bara de viaţă a întregului squad! În caz că unii membri mor inopinat, îi poţi înlocui, dar numai dacă te afli în apropierea HQ sau a unui vehicul specializat, Half-Track. În ceea ce priveşte unităţile, am mai spus-o, **Company of Heroes** nu vrea să declanşeze războiul total pe PC. Grosso modo, ai la dispoziţie numai infanterie, blindate şi nişte artilerie. Cu toate acestea, opţiunile tactice sunt vaste, pentru că, în afară de grenade, mine şi alte perfidii de-ale războiului, mai ai la dispoziţie mitraliere grele, mortiere, sniperi şi alte bucurii mai avansate cum sunt rangers, paratroopers sau volksgrenadiers. Spuneam la început că joci numai de partea Aliaţilor... dar asta se întâmplă în singleplayer, căci în multi poţi trece şi de partea forţelor Axei, unde ai o dezvoltare a bazei foarte diferită şi unităţi suficient de variate ca să-ţi ofere surprize plăcute.

Un dram de tactică

Prima poruncă pe frontul **CoH** este aceea de a NU da atacuri frontale. Întotdeauna trebuie să încerci să-ţi flanchezi adversarul, să-l ataci pe unde nu se aşteaptă, să-i arunci grenade, sticky mines, tot tacâmul explozibil în plină figură, după care să-ţi pui trupele sub acoperire. Într-un cuvânt, trebuie să fii cât se poate de mobil, tot timpul. La fel ca în **Brothers in**





Arms, oamenii tăi pot profita de orice element de decor în scopul adăpostirii; un scut mic îţi indică gradul de protecţie pe care ţi-l oferă respectivele adăposturi şi toate îţi sunt de real folos: o căpiţă de fân, un tractor ruginit, un zid, o groapă, toate pot salva preţioasele vieţi ale oamenilor tăi. Adversarul fiind perfid, nu suportă să vadă că te ascunzi, aşa că aşteaptă-te la lovituri de aruncătoare şi la salturi în aer ale amărâţilor de infanterişti care ţi se nimeresc în raza acestora. Un lucru este sigur: adversarul este departe de avea creierul unei gâşte sau de a fi idiotul de serviciu din jocurile de strategie cu care ne-am obişnuit. Sigur, fiecare misiune este destul de scriptată. Înainte de a ocupa Carentan, de exemplu, toţi oponenţii sunt astfel poziţionaţi încât să-ţi dea cât mai mult de furcă. Nu-mi venea să cred ce vedeam pe câmpul de luptă! AI-ul dă dovadă de o viclenie ieşită din comun şi de scheme tactice numai bune de studiat în vacanţe. Nu joacă la fel ca adversarul uman, bineînţeles, dar îşi construieşte atacurile în mod surprinzător încercând să-şi protejeze pe cât posibil unităţile. Artileria îl sprijină întotdeauna în momentele esenţiale ale luptei. Punctul lui slab este că trupele sale nu sunt întotdeauna solidare unele cu altele. După încheierea unui script însă, el apare în câmp cu unităţi variate şi sigur va găsi întotdeauna cea mai bună schemă de atac. Nu-ţi rămâne decât să-ţi organizezi cât mai bine propriile trupe şi să-i zădărniceşti atacurile.

Arta războiului

Soldaţii tăi sunt capabili de multe lucruri. Contrar altor jocuri de strategie care se rezumă la dictonul „a mea-i mai mare!", aici nu contează armata cea mai nume-



MESERIAŞII DIN NORMANDIA apar abia după ce faci câteva upgrade-uri sănătoase



ARDEEE! Apa e scumpă în vreme de război, camaraden. Luaţi mai bine focul dragostei!



roasă. Exemplul grenadelor cred că este cel mai elocvent. O singură grenadă aruncată la timpul potrivit poate scoate din luptă o jumate de duzină de friţi. Totul e să fii bine plasat şi să foloseşti tactica cea mai potrivită. Dacă combini perfect tirul de mortiere organizând un foc de baraj solid de care să profite paraşutiştii tăi, pe care ţi-i dau unele clădiri (upgrade-ate adecvat de inginerii tăi, esenţiali în joc!), atunci vei putea rezista unei armate monstruoase, fără nicio altă grijă în afara tirului artileriei adverse. Toate unităţile sunt polivalente: infanteria pune stăpânire pe punctele de control, inginerii se apără (ce-i drept, subţire), tancurile se pot demina terenul. Graţie acestui feature, posibilităţile pe care ţi le oferă combinaţiile de atac sunt nenumărate. Sigur, apar detalii care poate că nu-i vor satisface pe puritanii WWII, dar care-i vor extazia pe amatori: dacă tragi în spatele unui tanc îi faci damage serios, diferite lovituri critice pot imobiliza vehiculele deteriorându-le motoarele, mitralierele de pe tancuri pot fi letale dacă motorul este în stare perfectă, blindatul poate să-ţi iasă de sub control etc. Fiecare vehicul posedă anumite specialităţi. Poţi îmbunătăţi unele tancuri adăugându-le o turelă suplimentară sau, cum spuneam, un sistem de deminare. Dacă ai crezut că ai văzut tot ce se putea vedea pe PC în jocurile WWII apărute până acum, te asigur că te înşeli. Cred că este primul RTS care introduce acest tip de tanc (care a mai apărut, dar într-un FPS) care se integrează perfect în joc şi boost-ează puternic gameplay-ul. În faţa tan-



cului se află două braţe de care sunt fixate numeroase lanţuri. Axa formată se învârte cu viteză şi pulverizează minele situate în calea tancului. Dacă vrei să te distrezi mai mult, încearcă să mături infanteria. E gore, dragă, e gore! Am remarcat, totuşi, nişte ciudăţenii de pathfinding la tancuri, care parcă nu ştiu pe unde să execute comenzile de întoarcere în momentele în care blindajul le este ameninţat serios. Păcat, la acest capitol AI-ul diferă vizibil de la infanterişti la blindate.

Company of Multi

Cum ne-a obişnuit, Relic ţese multiplayer-ul cu o răbdare şi precizie de domnişoară bătrână, chiar dacă la nivelul modurilor de joc suntem pe teren cunoscut, dat fiind că avem de ales, în *Skirmish*, între annihilate şi victory point control, celebrul *Capture & Hold*. În acest mod, vezi cel mai bine puterea vehiculelor şi a tancurilor, în momentul în care, după ce ţi-ai păstrat aproape toată partida infanteriştii în viaţă, eşti anihilat de un squad de tancuri bine controlat. Toate unităţile sunt destul de versatile, comportă un anumit număr de abilităţi, iar gameplay-ul este bazat pe gestionarea unui număr relativ restrâns de unităţi şi pe utilizarea judicioasă a abilităţilor acestora. De exemplu, nu te vei întâlni niciodată cu o duzină de tancuri, în afara câtorva misiuni în singleplayer. Unul dintre punctele forte ale multi-ului lui **CoH** este introducerea comandantului. Din fericire, nu este vorba despre deja enervanţii eroi care apar ca ciupercile pe câmpurile de bătălie ale RTS-urilor, ci mai degrabă de un tip de joc pe care va trebui să-l alegi ca jucător. Dacă joci de partea Aliaţilor, trebuie să alegi între un comandant axat pe infanterie, unul axat pe aeropurtate sau unul călare pe blindate. De partea Axei, poţi alege între o doctrină defensivă, una Blitzkrieg sau chiar una de teroare. Ce înseamnă asta pe câmpul de bătălie? Pe măsură ce lupţi şi îţi petreci mai mult timp pe câmp, câştigi puncte de comandă pe care le poţi distribui într-un arbore de abilităţi, după modelul lui **The Battle for Middle-earth I** şi **II** (valabil şi în singleplayer). De exemplu, paraşutiştii şi bombardamentele aeriene sunt accesibile numai comandantului de aeropurtate, pe când barajul de artilerie este la îndemâna unui comandant de infanterie, iar teroarea dă bonusuri de moral sau accesul la Panzer Tiger sau la teribilele rachete V1. Ai la dispoziţie o gamă largă de stiluri de joc pentru ambele tabere şi conceptul este foarte bine integrat în gameplay-ul general.

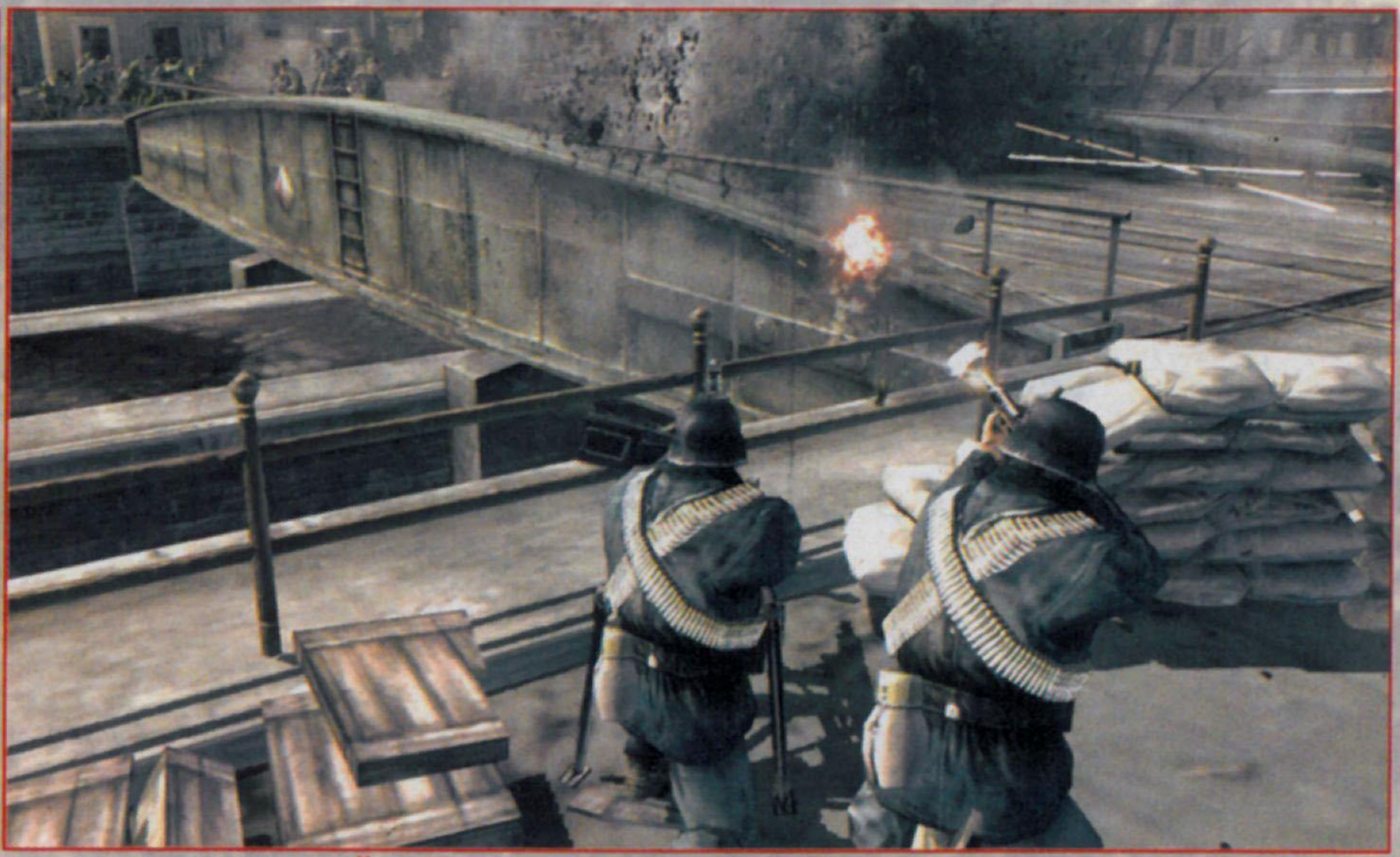
Războiul e... superb!

După toate punctele pozitive pe care le-am văzut în gameplay, lucrul căruia îi îngăduim să ne frapeze în **Company of Heroes** este grafica sa extraordinară, foarte detaliată, atât în mişcare cât şi static. Trebuie să spun că tocmai această grafică este un atu şi pentru gameplay: în fiecare clipă pricepi tot ce se petrece pe monitor. Camera poate fi rotită unde, cum şi cât vrei, iar zoom-ul merge la firul ierbii, astfel încât poţi vizua-





TEATRU DE RĂZBOI, cu jocuri în nocturnă, actori per pedes şi explozii la tot pasu'



CE SPUNEAI CĂ FACE HILDA? Mă înşeală cu freyeru' ăla de la gostat? Ach, so!

liza perfect din orice unghi câmpul de bătălie. Design-ul este de o precizie elveţiană, iar animaţiile sunt foarte detaliate, la fel fizica exploziilor, structurilor sau corpurilor. În ceea ce le priveşte pe acestea pot să dau un exemplu. Unul dintre soldaţii tăi aruncă o încărcătură explozivă pe fereastra unei clădiri. Sub suflul exploziei, un german este aruncat pe fereastră; înainte să cadă, piciorul îi atinge un obstacol. Ei bine, piciorul se va plia în cel mai natural mod posibil, respectând articulaţia genunchiului. Efectele unei grenade au un dram de John Woo, aşa că este foarte plăcut să vezi cum unii adversari atinşi îşi lasă pe câmp un picior şi/sau o mână. Ai parte de toate mimicile soldaţilor tăi: răniţii se târăsc de durere, unii soldaţi se caţără ca să se pună la adăpost, alţii îşi ajută camarazii cărându-i pe umeri, alţii aleargă ca iepurii, în retragere. Atunci când merg de la un punct la altul, sunt foarte credibili, nu aleargă imbecil, nu se descoperă ca nişte idioţi. În fine, decorul care este total destructibil implică adăposturi care nu sunt niciodată sigure; repet, jocul este într-o mişcare perpetuă! Cinematicile sunt la fel de bine realizate precum cele din **Call of Duty 2**, care este un FPS! În primele momente, practic nu joci, ci eşti meduzat în faţa calităţii grafice excelente. Şi încă nu mişcă nimic... Primele confruntări dezlănţuie nebunia vizuală, însă! Camera îţi stă la nivelul şiretului de la bocancul unuia dintre soldaţi şi aşa eşti tentat să o laşi. Atmosfera este extraordinară, de exemplu, în momentul în care paraşutiştii îţi intră în mlaştini, pe timp de noapte, ca să ocupe un DCA advers ce-ţi frige avioanele. Dacă mai adaug la acestea efectele apei sau cele ale lansatoarelor de flăcări şi exploziilor fotorealiste, cred că îţi poţi face o idee despre grafica celui mai frumos RTS apărut până acum.

Sunetul este bine implementat. De la melodia de intro, care iese din tiparele simfonice eroice americane de tip WWII, la sunetele unităţilor, sonorul contribuie enorm la atmosfera jocului. E surd în momentul în care camera se află departe de zona de conflict şi devine tot mai prezent pe măsură ce te apropii. Dacă dai zoom într-o clădire, poţi auzi chiar soldaţii cum discută între ei, pentru a pleca apoi undeva, aiurea, în diferitele zone ale frontului şi auzi lupta în toate detaliile ei. De la sunetele Garand-ului şi vocile prin radio ale squad-urilor tale, până la cele ale mortierelor şi howitzer-elor, totul este redat maniacal.

V de la victorie

O dată în plus am simţit nisipul de pe Omaha Beach între dinţi, am eliberat Carentan şi toată Normandia. Nu ai cum să nu te scufunzi în atmosfera acestui joc, iar principiile lui Relic, bazate pe capturarea de puncte pe hartă ca să câştigi resurse împrospătează genul strategiei în timp real de câteva luni bune. Filmuleţele prezentate între misiuni reproduc hărţile epocii, vehiculele, forţa umană şi clădirile beneficiază de reprezentări fidele exemplare. Nu poţi aduce nici cel mai infim reproş lui **Company of Heroes** sub acest aspect. Că eşti fan Relic sau nu, că îţi plac jocurile WWII sau nu, nu poţi să treci pe lângă **Company of Heroes** ca şi cum nimic nu s-ar întâmpla! Unui joc care are toate şansele să devină referinţa în materie de RTS nu-i dau nici să mai tai cu laseru' mai puţin de 95%!

MAREŞALU' PUTAIN
cipri@pcgames.ro



Punctaj
COMPANY OF HEROES



PRODUCĂTOR	Relic Entertainment
PUBLISHER	THQ
OFERTANT	-
PREŢ	cca. 45 euro
VÂRSTĂ	de la 12 ani

PRO & CONTRA

- (+) tactica de squad
- (+) abilităţile speciale
- (+) atmosferă de război
- (+) design fenomenal
- (−) nu poţi juca cu nemţii în single

Grafică	96%
Sunet	93%
Gameplay	95%
Atmosferă	95%
Multiplayer	93%

95%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 2 GHz	CPU	- 2,8 GHz
Video	- 128 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 512 MB	RAM	- 1024 MB

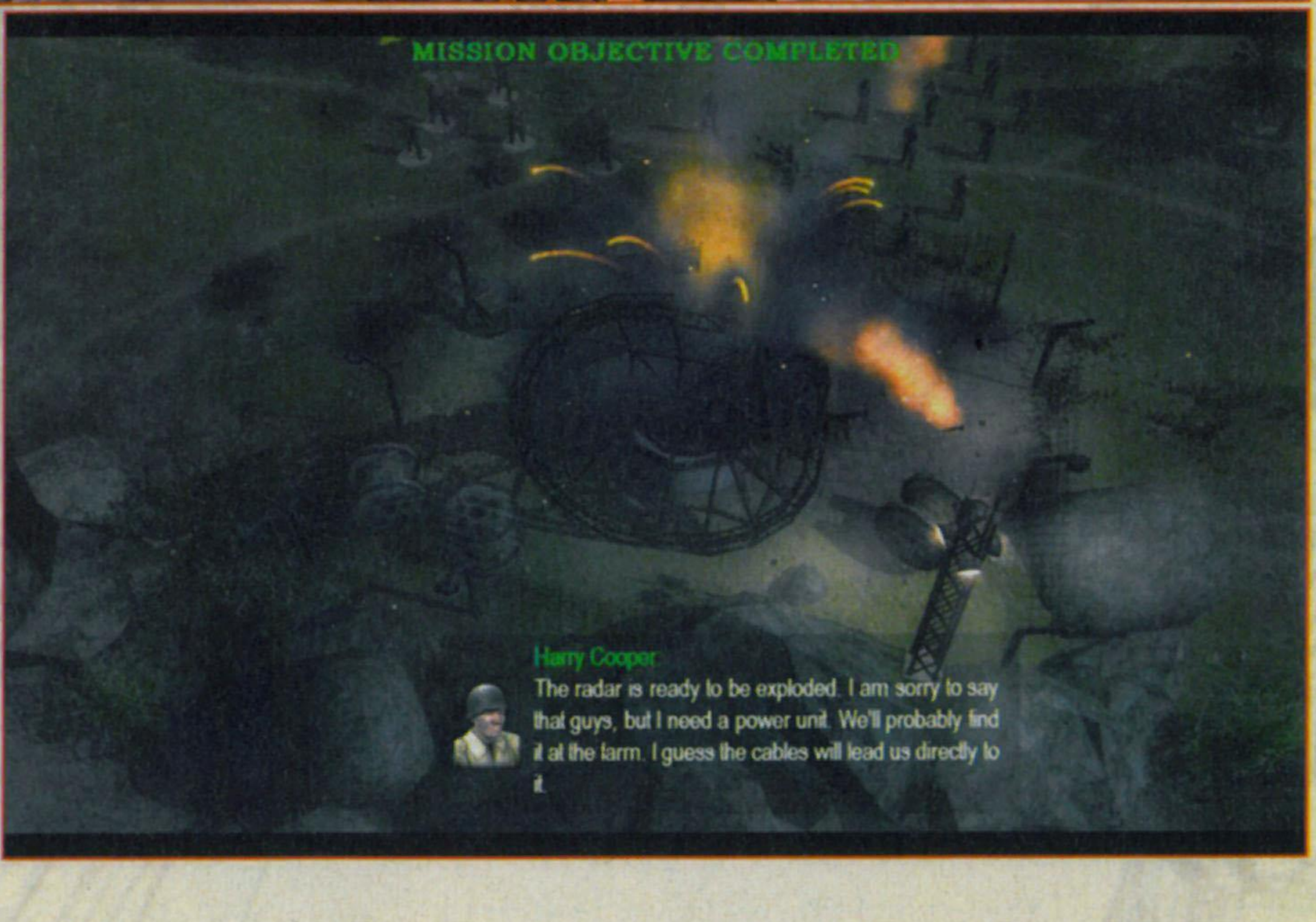
JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR

Faces of War

Când se întâmplă, se întâmplă dintr-o dată şi te loveşte în moalele capului mai ceva ca o bombă nucleară. Evident, rămâi fără reacţie. **Îmi amintesc cum, recent, adunaţi comozi în jurul unui foc de tabără condimentat cu niscaiva energizant hedonistic, ne lamentam cu fratele Ciprian în legătură cu proasta calitate a ultimelor jocuri de strategie apărute,** în special a celor ce tratează, cu o neruşinare monotonă, subiectul celui de-al doilea război mondial.











Războiul mondial ne dă cu tifla

Ei bine, parcă pentru a ne face în ciudă şi pentru a ne da câte un bobârnac peste năsucurile noaste profesioniste, două jocuri ce întrunesc descrierea de mai sus au decis să îşi facă apariţia aproape simultan pe piaţă. **Faces of War** şi **Company of Heroes**. Calitatea acestor două jocuri este atât de bună încât nu avem ce să le reproşăm. Poate doar că dau dependenţă. Cum fratele Ciprian şi-a pus deja labele pe **Company of Heroes** (pe care am început să-l joc eu, mîhîîhîî), iar acum nu-l mai dezlipeşti de ecranul monitorului decât cu poşeta nevestei, **Faces of War** mi-a rămas mie şi numai mie, cu toate că Army dă târcoale prin zonă. Nu pot să zic că mă plâng. Jocul, oblăduit de către cei de la Best Way (sub tutela părintească Ubisoft), este de fapt un sequel al lui **Soldiers: Heroes of World War II** (apărut cândva prin 2004) care ne oferă o interesantă alternativă la cam tot ce am jucat până acum.

Dacă vreţi, **Faces of War** este un real time tactical game ce combină strategia cu micromanagementul unui squad pe care îl avem la dispoziţie şi cu care trebuie să băgăm spaima în adversari. Undeva, la capitolul basics, jocul împrumută multe elemente esenţiale din **Commandos**. Cel puţin asta a fost prima impresie pe care mi-a lăsat-o, impresie care, de altfel, persistă şi acum.

Joaca de-a războiul

Cu ce avem de-a face, practic? Cu o foarte reuşită simulare de World War Two. Atât grafic, cât şi ca feeling. Comandăm trupe ce se macină cu inamicii, fie în vehicule, fie prin tot felul de environment-uri 100% destructibile – pe parcursul a nu mai puţin de trei campanii. De-a lungul jocului ne vom afla fie la cârma nemţilor, la puricatul unor foarte utile misiuni-tutorial, în care producătorii ne dăscălesc cu răbdare despre fiecare detaliu în parte al titlului – şi credeţi-mă, sunt o grămadă de



detalii, fie cu forţele aliate, fie cu colegii noştri amatori de tărie de peste Nistru. Personal, am obiceiul de a parcurge un tutorial, indiferent de genul jocului. Dacă **Minesweeper** ar fi avut tutorial, cu siguranţă l-aş fi jucat. De mai multe ori. Ei bine, în cazul lui **Faces of War**, tutorialul este unul salutar, iar prezenţa acestuia ne scapă de nenumărate griji şi frustrări, deoarece, asemeni predecesorului său, jocul de faţă se „bucură" de o dificultate soră cu moartea. **FoW** este mai degrabă un real time tactical game decât o strategie pur sânge, deoarece, practic, nu avem la dispoziţie resurse de adunat, baze pentru a scoate soldaţi pe bandă rulantă sau pentru a construi cu migală cine ştie ce tank-uri. Ca în orice alt titlu similar, la începutul misiunilor ni se pune la dispoziţie un squad de soldaţi de elită, o serie de obiective (care se pot modifica, dinamic, pe parcursul respectivei misiuni), precum şi posibilitatea de a face







PĂDURI VIRGINE ce abia aşteaptă să fie defrişate



SCHI-UL NAUTIC era la mare căutare în acea perioadă. Mai puţin schi-urile.



UN COPAC, NOAPTEA, CER SENIN... un regiment... love is in the air!



FARUL DIN ALEXANDRIA, iată dovada vie a existenţei sale



PLAJELE NOASTRE e mai şmechere ca ale bulgarilor

ravagii de nedescris pe câmpul de luptă.

La arme, recruţi!

Să vă dau un exemplu despre cum stă treaba. Pentru a fi politically correct, iau la puricat campania cu Forţele Aliate – şi asta probabil pentru că acurateţea cu care au fost redate evenimentele istorice, combinată cu un feeling excelent şi cu o imersivitate ce te face să te lingi pe buze, fac ca lupta disperată a aliaţilor împotriva forţelor invadatoare inamice, de la debarcarea din Normandia până la asaltul de pe plaja Omaha, să fie o adevărată plăcere. De multişor nu am mai pus mâna pe un joc de strategie care, pe lângă strategia în sine, să îmi pună la dispoziţie varii motive pentru care partea de singleplayer merită jucată pas cu pas, chiar rejucată în foarte multe cazuri. Tacticizarea misiunilor oferă o varietate deosebită de conţinut şi de metode de abordare a situaţiilor. După ce reuşim, cu succes, să incapacităm un radar german printr-un raid pe timp de noapte la Cherbourg, forţele aliate câştigă tot mai multe zone sigure în interiorul insulei. Evident, acest lucru poate permite regimentelor de paraşutişti americani să se alieze cu colegii lor de la nord şi să atace fortăreaţa nazistă Falaise. Pentru a face loc vehiculelor aliate, va fi necesară o „curăţare" metodică a clădirilor deja distruse de bombardamente. Bineînţeles că totul pare simplu doar pe hârtie, căci rezistenţa germană este întărită în puncte strategice, cu tot soiul de instalaţii de artilerie pe insula Walcheren, instalaţii ce bombardează constant rutele de aprovizionare şi de legătură cu trupele prietene ce şi-au ridicat tabăra în Antwerp. Fără muniţie, cu moralul la pământ, aliaţii mai au doar o singură şansă. Să distrugă artileria inamică. Vă puteţi da seama, din această mică înşiruire de evenimente, că jocul este împachetat frumos şi cu fundiţe roz într-o perpetuă acţiune ce ne ţine mereu în priză. Nu ai nici timp să îţi aprinzi o ţigară – trebuie mereu să stai cu ochii în patru, să analizezi mişcările adversarului, să-ţi cântăreşti şansele şi să alegi cea mai bună metodă prin care să obţii victoria.

Decizii, decizii...

Ar fi un adevărat chin pentru oricare dintre noi să faci faţă unei asemenea presiuni, însă **Faces of War** foloseşte, în mod salutar, un cursor dinamic ce ne permite să dăm ordine în stânga şi în dreapta foarte repede şi foarte eficient, fie unui întreg squad, fie individual, fiecărui soldat în parte. De exemplu, poziţionarea unui grup la adăpost de focul inamic se poate face printr-un simplu clic, selectând pur şi simplu un perete, saci cu nisip, mormane de gunoi – orice excrescenţă ce poate servi drept scut. Lucru plăcut la acest capitol – inteligenţa artificială este suficient de bine pusă la punct pentru a duce la adăpost întreg squad-ul. Controlul este simplu – fie cel clasic, cu care ne-am obiş-







nuit în fiecare joc de strategie, fie unul individual, prin intermediul căruia putem manevra o singură unitate, FPS style, control care este foarte util în cazul sniper-ilor, pentru a găsi şi elimina ţintele aflate la distanţă mai mare decât raza de acţiune. Fiecare unitate este dotată cu un inventar simplu şi uşor de folosit în care depozităm armele, grenadele, bandajele, pălăriile sau mai ştiu eu ce alte accesorii mai mult sau mai puţin folositoare. Cum gradul de realism implică muniţie finită, un aspect interesant al jocului este că putem cotrobăi prin cadavrele celor căzuţi la datorie, pentru a le lua muniţia, o armă mai bună sau orice altceva ce ne poate aduce avantajul. Fiecare misiune, fiecare situaţie, trebuie analizată cu calm şi tact, fără a uita de factorul surpriză ce poate sări în scenă, hop-ţop, în orice moment. De aceea, producătorii şi-au dotat bebeluşul cu posibilitatea de pause – dacă vreţi, în acelaşi stil cu cea din oricare RPG Bioware/Black Isle, pauză ce ne permite să reevaluăm situaţia, să luăm decizii de moment, în general, să dăm fiecărei unităţi cele mai optime ordine.

Dificultăţi? Nici vorbă.

Heroes of World War II fusese evitat, cu dibăcie, de vaste comunităţi de jucători ca urmare a dificultăţii sale ieşite din comun. Best Way a înţeles acest lucru, drept pentru care **Faces of War**, pe lângă faptul că este mai accesibil decât străbunul său, este dotat cu două nivele de dificultate – arcade şi tactical. După cum foarte bine vă puteţi da seama, modul arcade ne permite o abordare ceva mai lejeră şi mai simplă a jocului, fiind accesibilă chiar şi pentru începători. Pentru cei mai viteji dintre noi, ce doresc a se aventura în focul luptei cu mai multă provocare sub nas, le recomand însă modul tactical, unde vor remarca, printre altele, şi un AI ceva mai sigur pe el, ce face tot mai puţine greşeli şi care dă de furcă jucătorului. Mai exact, îi scoate peri albi. Capitolul multiplayer ne propune mai multe moduri de joc, cucerirea unui număr de puncte strategice, eliminarea adversarului, păstrarea unui front pentru o anumită perioadă de timp sau, de ce nu, abordarea misiunilor din campanie în mod *cooperativ*, braţ la braţ şi şold la şold cu amicii sau amicele.

Din punct de vedere grafic, **Faces of War** este de-a dreptul impresionant. Absolut fiecare element sau obiect arată bine, fie că ne „orbeşte" cu strălucirea unei explozii pe cinste, fie că se află în stadiul său natural. Environment-urile sunt bine gândite, realiste şi bogate în detaliu, piperate cu tot soiul de features estetice, în timp ce soldaţii şi vehiculele sunt randate în cele mai mici detalii. O, da, avem şi particle effects. Şi sunt fantastice! Urma de fum lăsată de o bazooka ce traversează tacticos harta, explozia unui tanc ce se împrăştie în mii de bucăţi, ce mai, o grafică pe măsură pentru un gameplay pe măsură. Sunt plăcut impresionat de evoluţia strategiei din această lună.

GENERALU' RROMMEL
paul@pcgames.ro

Punctaj
FACES OF WAR

PRODUCĂTOR	Best Way
PUBLISHER	Ubisoft
OFERTANT	Ubisoft
PREŢ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	de la 12 ani



PRO & CONTRA

- + gameplay excelent
- + diversitatea misiunilor
- + grafică de nota 10
- − dificil, uneori

Grafică	89%
Sunet	88%
Gameplay	90%
Atmosferă	89%
Multiplayer	86%

88%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1,6 GHz	CPU	- 2,0 GHz
Video	- 64 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 512 MB	RAM	- 1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
SOLDIERS OF WORLD WAR II; COMMANDOS

Call of Juarez





Ori am eu probleme cu meditaţia, ori acesta este adevărul: puţină tatonare pseudo-filosofică nu cred că strică nimănui. **Senzaţia predominantă care m-a însoţit pe tot parcursul lui Call of Juarez a fost exprimată prin „Uau! Parcă e adevărat!"**

Despre ce realitate e vorba!? Vorba neanderthalului înţelept: Da' ce, am fost eu acolo ca să ştiu că aşa e!? Realitatea jocului reproduce, de fapt, cu exactitate, o altă realitate virtuală. Care? Cea creată de romane, western-uri, toate foarte populare şi mănoase financiar, la vremea când PC-ul şi jocurile PC nu existau nici măcar ca noţiuni abstracte. Suntem în plin post modernism deconstructivist cu acest **CoJ**, titlu ce proiectează o viziune asupra realităţii care e, la rândul ei, o reproducere a adevăratei realităţi primare, ce va rămâne astfel veşnic incognoscibilă.

Şi totuşi, jocul

Ce mi-a plăcut la **CoJ**? O grămadă de chestii! Datorită story-ului specific care, în opinia mea, a fost primordial în constituirea jocului, celelalte elemente de referinţă pentru caracterizarea unui FPS au devenit mai difuze. Dar oare este **Call of Juarez** un simplu FPS? Dacă ar fi fost aşa, atunci ar fi căzut în capcana **Gun**-ului sau **Dead Man's Hand**-ului, FPS-uri cam seci pentru atmosfera Far West. Când eşti reverendul Ray, eşti cel mai tare personaj din orice clasic FPS, dar când vrând, nevrând intri în pielea lui Billy, jocul se transformă într-un stealth-action. Schimbarea perspectivei prin alternanţa personajelor cu care joci n-o fi chiar originalitatea întruchipată în **CoJ**, dar îşi atinge scopul, adică salvează monotonia. Noutatea constă însă în întâlnirile dintre cele două personaje principale, momente în care ai şansa să-ţi vezi şi cealaltă faţetă a personalităţi tale de pistolar. Încrucişările dintre Ray şi Billy devin fireşti în textura intrigii din **CoJ**. Eh, asta nu înseamnă că jocul nu suferă. Dacă joci în postura biblică, adică a lui Ray, prinzi curaj să intri în adversari ca-n brânză, deoarece mai toţi au probleme cu bibilica. În termeni de specialitate, AI-ul lor este redus. Când te bagi în pielea lui Billy, parcă toţi au fost blagosloviţi cu medalii de aur la pentatlon. Te văd rapid, ochesc perfect şi pentru ca totul să fie şi mai frustrant, de multe ori un glonţ e suficient ca să te plimbi prin veşnicile load-uri ale jocului.



DACĂ ÎMI RETROCEDEAZĂ **Guvernul pădurile, jur că mă abonez la PCGames 4 Fun**

A fost odată ca niciodată, că dacă n-ar fi, nici eu nu m-aş da Petre Ispirescu

Această zacuscă eclectică de genuri face ca jocul să fie mai puţin valoros? Nu. Pentru că toate cele mai sus pomenite se împletesc perfect în ţesătura story-ului. Dacă n-ar fi fost aşa, **Call of Juarez** ar fi fost un western virtual handicapat. Billy, băiat de fermă, corcit până în pânzele albe, cu trăsături de indian, nobleţe de aristocrat blond, limbaj şi culoare de membru al galeriei Corinthians, a fost crescut de fratele reverendului Ray. Printr-o găleată de conjuncturi demne de orice telenovelă care se respectă, individul este asasinat, iar bietul băiat este bănuit de această crimă - în parte şi din cauza mediului „elevat" în care se învârtea. Ray, popă practicant, psihopat în retragere, s-a reactivat cu multă energie şi dorinţă de kill după aflarea veştii uciderii



Punctaj
CALL OF JUAREZ

PRODUCĂTOR	Techland
PUBLISHER	Ubisoft
OFERTANT	Ubisoft România
PREȚ	cca. 25 euro
VÂRSTĂ	de la 18 ani



PRO & CONTRA

+ story stufos, coerent
+ suspans și adrenalină
+ variat și ritmat

− alternanța misiunilor, alternanța genurilor
− slow motion inutil
− AI slab

Grafică	86%
Sunet	87%
Gameplay	77%
Atmosferă	83%
Multiplayer	80%

82%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 2,2 GHz	CPU	- 3 GHz
Video	- 128 MB	Video	- 256 MB
RAM	- 512 MB	RAM	- 1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
GUN

fratelui său, fermierul. Ca o furtună în deșert, Ray a pârjolit preeria pentru a afla și pedepsi ucigașul fratelui răposat. Cu Biblia într-o mână și cu Coltul într-alta, Ray, acest instrument al Domnului (?) pe pământ, împarte cu generozitate sfeștanii, blagoslovenii, ultime împărtășanii și aproape concomitent, gloanțe tuturor celor ce o cer cu lumânarea. Billy se află în vizorul acestui potop al Vestului îndepărtat. Până la final sunt mai multe răsturnări de situație, chiar Marele Final este mare tocmai grație acestui story de excepție.

Lewis, Wrangler, JB, Ballantines, tequila și murgu' = joc original

Cum era de așteptat, misiunile sunt tipice pentru ilustrarea atmosferei Vestului Sălbatic, dar forma lor de prezentare este unică. Sigur, atacarea diligenței, sau a trenului, tema minei aparent părăsite, toate acestea au mai fost văzute, însă „aceeași Mărie cu altă pălărie" se dovedește a fi o rețetă de succes în cazul lui Juarez. Ruperile de ritm între misiunile cu Ray și cele cu Billy pot fi însă destul de frustrante atât pentru fanii FPS, cât și pentru cei ai stealth-action-ului. După ce termini n+1 adversari și pe cel mai tare boss de nivel datorită rapidității reflexelor, atenției distributive și îndemânării stăpânirii controalelor, treci în nivelul următor la cârma lui Billy, unde îți amorțește degetul pe „CTRL" de la atâta furișat prin tufe și pe după pietre. Dacă ai noroc, apuci să tragi vreo patru gloanțe, după care mori răpus de o săgeată. Reciproca pentru fanii stealth-ului e valabilă. Spre plăcuta mea surpindere, totuși, producătorul a reușit să surprindă unele aspecte definitorii ale genului western. De exemplu, duelurile între pistolari. Ray, cucernicul părinte, mare amator de dueluri, are îndemânare și rapiditate. Toate condițiile create în joc te aduc cu inima în stomac înaintea unui duel clasic, în doi, contra unui Gică mai rapid ca zumzăitul unei muște, sau contra unei găști de imbecili care scot mai mult fum din țevile armelor decât o locomotivă din cimitirul de la Cluj. Modul *Concentration* (o suavă, dar fadă tentativă de Bullet Time) nu își prea are rostul, deoarece rareori ai timp să îți mijești ochii, să vezi ce e în depărtare și să te folosești de el în cel mai optim mod cu putință. Devine, totuși, folositor în multiplayer, dacă alegi să joci rolul unui sniper. Palpitant și deseori fatal e că și în duel, și în multiplayer (pe varianta sniper), după un schimb de focuri mai aprins, apar norișorii de fum care reduc substanțial vizibilitatea de pe scena luptei. Că tot veni vorba despre multi, trebuie să amintesc că acesta are 26 hărți și patru moduri de joc (*Gold Rush, Robbery, DeathMatch* și *Skirmish*). În *DeathMatch* poți fi miner, indian sau pistolar. După ce ți-ai ales profilul de bază ai posibilitatea să-l întregești cu profesiunea de sniper, de exemplu.

Chemarea graficii

În orice western, peisajele trebuie să îți taie răsuflarea. Aici, apa, aerul, polenul, culorile, norișorii de fum care apar după ce tragi cu pistolul, praful ce se ridică în urma calului, detaliile de pe săgeata ce tocmai s-a înfipt la un deget de tâmpla lui Billy, toate acestea creează o atmosferă veridică. Sunetul și muzica întregesc atmosfera. Pasul calului, la trap sau la galop, călcătura murgului pe piatră sau iarbă, sunetul pașilor lui Billy când se furișează prin tufe sau când calcă pe podele de lemn, toate sunt sincrone cu imaginile. Și sună bine. Accentul personajelor, tonalitatea vocii și ceea ce spun ele sunt exact cum ți-ai fi imaginat. Personajele nu sunt deloc tăcute. Umorul franc, rău, negru, violent, egoist, specific Vestului se sloboade pe gurile lor, laolaltă cu alte vorbe deșucheate.

Grație engine-ului fizic, eroii interacționează cu mediul foarte mult, rezolvă tot felul de mici puzzle-uri și alte probe. E adevărat că, uneori, când ți-e lumea mai dragă, apar probleme tehnice și engine-ul fizic se transformă, pentru câteva clipe din fapt în noțiune abstractă... Dar, cine-i perfect? În fine, dacă nu vă plac poveștile, dacă nu dispuneți de empatia necesară transpunerii într-o lume legendară, nu o să apreciați prea mult acest joc epic.

TIFLA ISPIRESCU
marius@pcgames.ro



BĂIEȚI, VĂ AVERTIZEZ am făcut kung-fu cu maestrul Shaolin Sfarmă-Piatră



El Matador

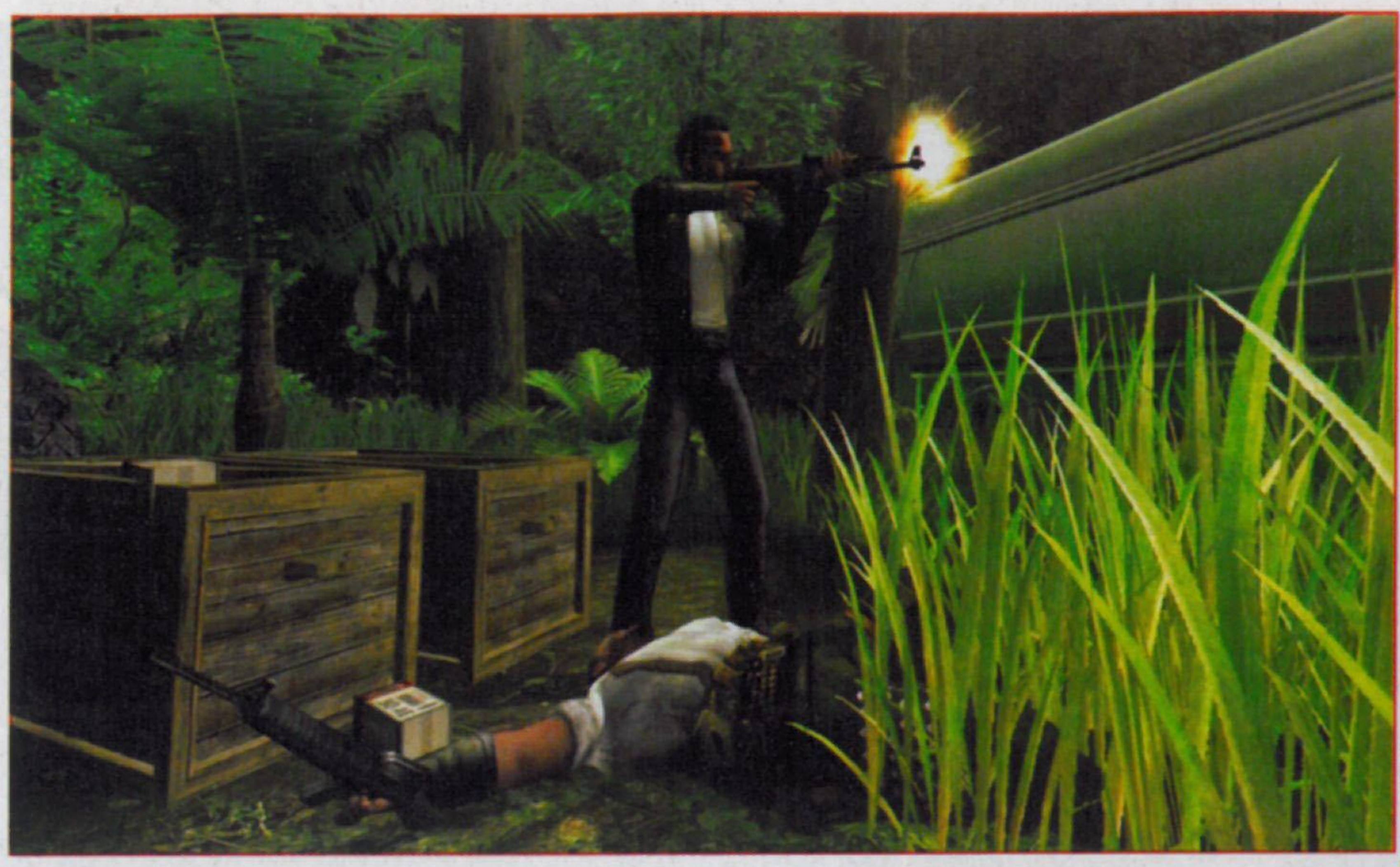
Victor Corbet omul minune sau Matadoru' de import al sudamericanilor este varianta virtuală a rezolvării tuturor problemelor omenirii legate de droguri.

Cu o expresie mult prea consacrată, Victor taie răul de la rădăcină şi, după moartea prematură a celor mai buni agenţi DEA din America de Sud, elimină toţi mari boşi ai drogurilor şi cartelul însuşi.



Aha, deci la finalul jocului vom trăi într-o lume mai bună, mai curată şi mai locuibilă! O lume virtuală. Cam acesta e tot story-ul jocului. A! Corbet nu este vreun rebel afectat de vreo pierdere sentimentală ca să se înhame de unul singur şi fără beneficii la o astfel de muncă. El este soluţia radicală în lupta împotriva terorismului şi eradicării fanatismului oriunde s-ar cuibări el. "Osama Bin Laden te vom găsi oriunde te vei ascunde!" (George Bush) Ptiu! Stuchea pe limbă! M-am molipsit de limbajul de lemn al mai marilor politicii mondiale. Cu această ocazie promit solemn să şterg toate mp3-urile cu discursurile lui George Dabăliu Bush.

Misiunile Matadorului nu au nimic spectaculos în obiective şi urmăresc acelaşi tipar: Victor şi echipa sa care are o funcţie mai mult decorativă şi de efect vizual trebuie să omoare un şef din cartel şi să distrugă ceva legat de droguri. O cultură de coca, un depozit, un ceva folositor prosperării industriei drogurilor. Victoraş al nostru nu poate muta obiecte (nici nu are nevoie), iar interacţiunea lui cu mediul se reduce strict la relaţiile interpersonale cu apărătorii feroce ai cartelurilor; iar ele, relaţiile, sunt rudimentare, tipice. Adică, esenţa relaţiei este: eu trag în voi, voi trageţi în mine, eu vă omor, voi sunteţi decenţi şi,





după lupte minutare, vă lăsaţi omorâţi.

Matadoru' leiii!

E totuşi frumos **El Matador**-ul Cenegăi, publisher-ul ceh, deoarece niciodată nu uiţi că te joci. Accentul este pus tocmai pe aceste lupte în care îţi foloseşti aproape tot arsenalul. De arme. Pe parcursul jocului vei ajunge să foloseşti 27 uepăns, toate perfect adaptate la mediu prin comportament, reacţii, satisfacţie şi categorii. Mediul jocului fiind unul intercultural şi de răspântie, armele folosite sunt pe mai multe categorii. Avem arme specifice trupelor DEA şi antitero nord-americane, variantele de ultimă oră ale bătrânului M-16, Parabellum Comando şi altele, preferatele băieţilor de cartier, Uzi-urile israeliene şi internaţionala AK-47. În orice misiune te vei lupta cu soldaţii drogurilor, după care vine rândul unui locotenent al şefului din acea misiune, care este şi primul bosuleţ de nivel. Continui să te lupţi cu nişte soldăţei şi, destul de rapid, apare şi bosu' mare al misiunii. Diferenţa e dată bineînţeles de dificultatea AI-ului. Cum împuşcăturile sunt dozate cât pentru un film cu Rambo, health-ul este generos distribuit, dar nici exagerat de mult... aşa, ca pentru un jucător temperamental care mai trebuie să lucreze la răbdare. Deja răsuflatul slow-motion este prezent în joc, dar poate diferenţa este că aici te poţi distra mai mult cu acest feature. Tot timpul plonjam în toate direcţiile şi trăgeam cu sau fără rost, în adversari sau în decor numai de dragul de a mă vedea plutind. Probabil fiind un joc cu droguri, ispita încercării unei doze care să mă trimită şi în viaţa reală în slow-motion a fost mare. De aceea, **El Matador** este un third person shooter, pentru a te bucura de zborul peste lăzi, butoaie şi marijuana. Slow-motion-ul care prin alte titluri aduce avantaje eroului este aici doar distractiv pentru că toată lumea jocului se încetineşte şi încasezi gloanţele la fel. Oricum, merită să vezi în detaliu toată tărăşenia.



Grafica e OK, aşa cum este la mai toate shooterele de azi. Păcat că există ruptura aceea între decor şi acţiune pe care o simţi mai mult în suflet şi în minte. Sunetul este bunicel, muzica nu se remarcă, Victor Corbet, action hero, nu scoate nici o vorbă în plus, chiar are nişte minusuri la acest capitol, dar cine mai stă să-l asculte.

Ceea ce mi-a atras atenţia la **El Matador** sunt timpii de loading co-lo-sali, perioada de încărcare fiind exagerat de mare între o moarte rapidă şi o revenire în joc.

Dacă ar fi să îl încadrăm pe o scară de la rău la bun, **El Matador** ar fi undeva pe la... eh, drăguţ. Păcat de aşa un titlu matadoric!

TIFLA ISPIRESCU
marius@pcgames.ro



Punctaj
EL MATADOR



PRODUCĂTOR Plastic Reality Technologies Suggested
PUBLISHER Cenega
OFERTANT Best Distribution
PREŢ 119, 88 RON
VÂRSTĂ de la 16 ani

PRO & CONTRA

+ lupte intense şi distractive

− story inexistent
− dialoguri inexistente
− previzibilitate în misiuni

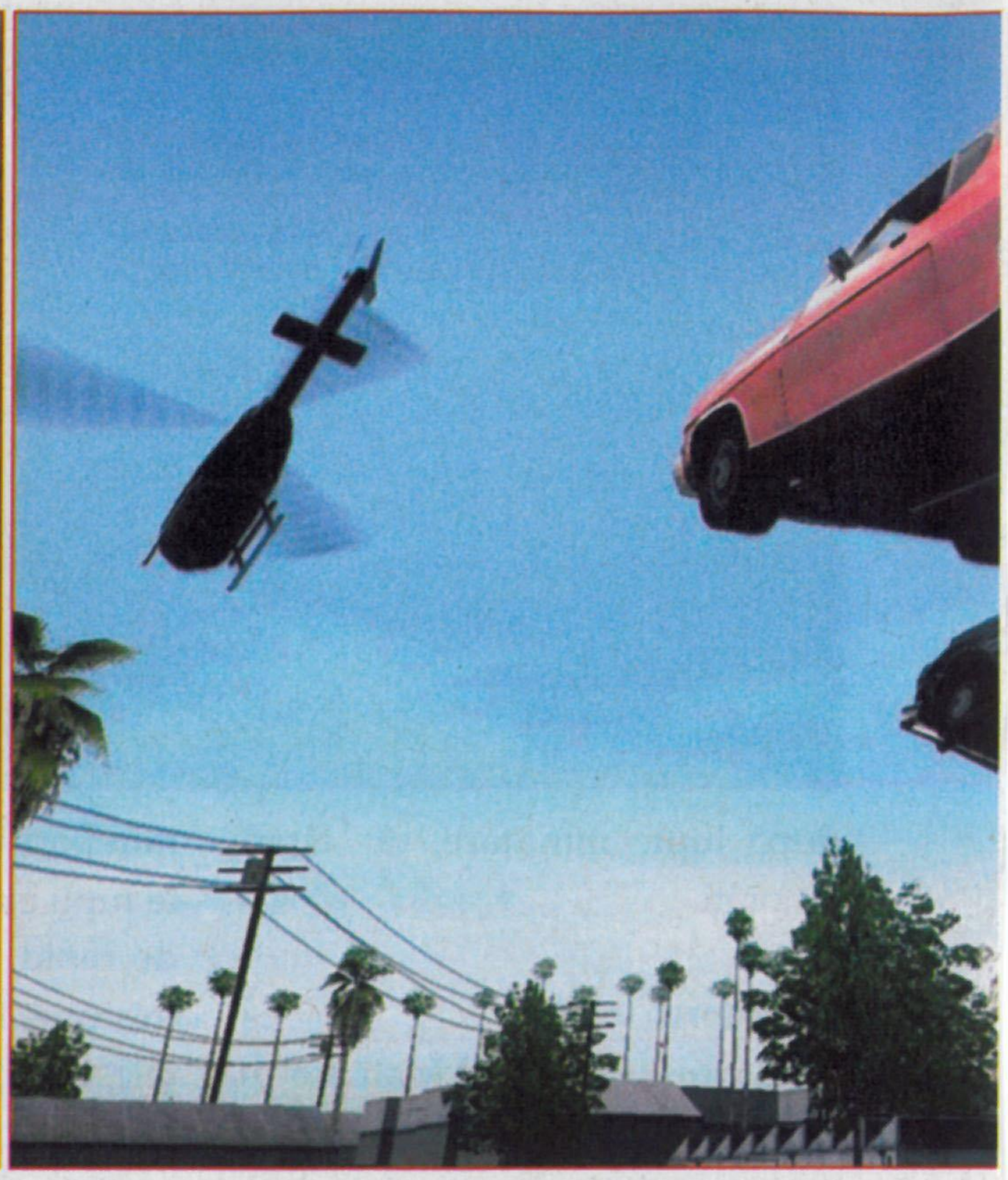
Grafică	*83%*
Sunet	*65%*
Gameplay	*70%*
Atmosferă	*67%*

68%

NECESAR		*RECOMANDAT*	
CPU	- 1,5 GHz	CPU	- 3 GHz
Video	- 128 MB	Video	- 256 MB
RAM	- 512 MB	RAM	- 1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
MAX PAYNE





Reservoir **Dogs**

Cinci necunoscuţi sunt adunaţi pentru unul dintre cele mai importante jafuri din istorie, care se transformă în cel mai mare eşec al tuturor timpurilor, în parte şi scenariului genial al lui Tarantino. **Regizorul nu poate fi însă învinuit pentru eşecul jocului.**

Reservoir Dogs se numără printre creaţiile de cult ale lumii filmelor şi marchează debutul lui Tarantino ca regizor. Ştim însă că, în afară de câteva excepţii remarcabile, jocurile care se vor adaptări ludice după pelicule celebre sunt în cel mai bun caz mediocre. Având în vedere tabăra de fani a lui Tarantino şi a creaţilor sale, era de aşteptat ca adaptarea lui **Reservoir Dogs** să fie tocată mărunt şi taxată pentru cele mai mici greşeli sau abateri. Lucrurile au pornit însă cu dreptul, jocul reuşind în scurt timp să fie la fel de controversat precum filmul apărut acum 14 ani. Ca urmare a conţinutului extrem de violent, jocul a fost alungat de pe rafturile magazinelor din Marea Britanie şi Australia, în timp ce fanii jocurilor de acţiune îşi frecau deja palmele cu un rânjet diabolic pe faţă.

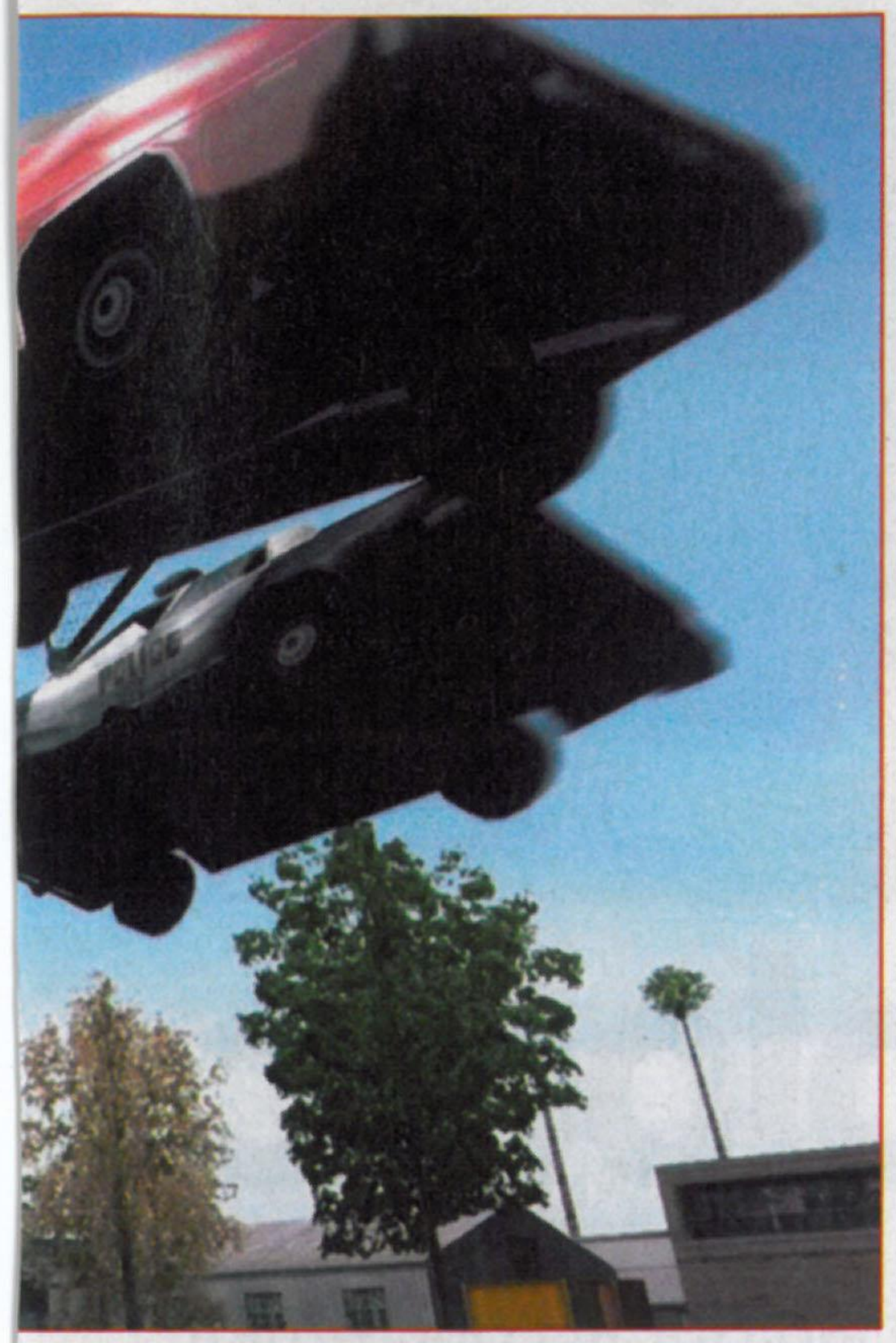


Ai să te vaiţi toată ziua, căţeluşule?

Cea mai mare problemă a eşecului jocului trebuie căutată în alegerea subiectului. Pelicula se compunea în cea mai mare parte din cearta protagoniştilor aflaţi într-o clădire dărăpănată – o premisă departe de a fi ideală pentru un joc de acţiune. Pentru a putea scoate ceva care totuşi să-ţi crească pulsul, producătorii au fost nevoiţi să-şi ia mai multe libertăţi faţă de film. Rezultatul final a aterizat cam departe de copacul pe crengile căruia a crescut.

Sunt prezente toate personajele celebre ale filmului (chiar dacă Michael Madsen din rolul lui Mr. Blonde este singurul care poate fi recunoscut), alături de cele mai memorabile scene ale filmului. Pentru a mai condimenta lucrurile, producătorii de la Volatile au inclus şi nişte întâmplări care nu au fost prezentate în film. Printre acestea se numără turul de shopping al lui Mr. Blonde în mall sau întoarcerea lui Mr. Pink după diamante.

Toate scenele, aparent haotice, dar pe urmă ingenios legate, împart gameplay-ul în două, adică niveluri în care trebuie să te descurci pe patru roţi şi niveluri tipice pentru un third person action. Secţiunile în care trebuie să te descurci cu volanul în mână sunt simple şi lineare, producătorii punându-ţi în cârcă misiuni simple. Condusul spectaculos (aka periculos) este răsplătit cu posibilitatea folosirii unui boost asemănător cu nitro din **NFS**. Problema e că aceste niveluri nu oferă prea multă distracţie, în





afara câtorva urmăriri, părând să fi fost incluse doar de umplutură.

Lucrurile se mai îmbunătăţesc când ţi se dă arma în mână, producătorii scoţând din rucsac nişte surprize plăcute. Chiar dacă s-a făcut mult tărăboi pe tema violenţei, trebuie să recunoaştem că în afară de câteva scene mai suculente, nici o bătrânică nu s-ar speria de joc. Chiar dacă poate fi jucat şi din perspectiva unui psihopat care împuşcă tot ce-i iese în cale, **Reservoir Dogs**, îi răsplăteşte pe cei care au o gândire raţională. Scopul nu e obţinerea de hectolitri de sânge, ci forţarea oponenţilor să se predea. Cele mai eficiente arme nu sunt pistoalele sau puştile obişnuite, ci ostaticii care te ajută să scapi cu viaţă din orice situaţie. Fiecare personaj dispune de asemenea de o signature move care reprezintă un mod violent de a-i forţa pe cei din jur să-şi depună armele. Aceste scene nu sunt însă arătate direct, producătorii apelând la sugerarea lor indirectă. Când schimbul de focuri devine inevitabil, atunci se dovedeşte a fi deosebit de util Bullet Festival, care seamănă cel mai bine cu bullet time-ul din **Max Payne**. Pentru câteva secunde timpul se încetineşte drastic putând să eviţi focurile adverse, trimiţând în acelaşi timp gloanţe în căpăţânile neînţelese ale adversarilor.

Things got messy

Nivelurile nu sunt strălucit realizate, fiind simpliste şi prea lineare. La fel, nu se pot spune prea multe lucruri bune nici despre AI-ul oponenţilor împărţiţi în trei: gardieni, poliţişti şi SWAT. Totuşi, în mod miraculos jocul nu îţi dă un sentiment de repetiţie infinită, datorită modului în care sunt legate povestirile. Scenele de shooting sunt chiar distractive, jocul pe alocuri dând o impresie bună. Cea mai bună parte rămâne însă coloana sonoră preluată din film, compusă de Evegreens. Ascultând muzica eşti tentat să uiţi şi de grafica cam pătrăţoasă şi învechită. Nu putem însă uita nici un moment că avem de-a face cu un joc distractiv, dar mediocru, pe care poţi să îl joci într-un weekend ploios când nu găseşti nimic bun la TV.

CELIBATMAN
jacint@pcgames.ro

Punctaj
RESERVOIR DOG



PRODUCĂTOR	Volatile Games
PUBLISHER	Eidos Interactive
OFERTANT	Best Distribution
PREŢ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	de la 18 ani

PRO & CONTRA

Pro	Contra
+ dialogurile celebre din film	− linear până în măduva oaselor
+ câteva scene de urmărire palpitante	− grafică învechită

Grafică	76%
Sunet	83%
Gameplay	70%
Atmosferă	71%

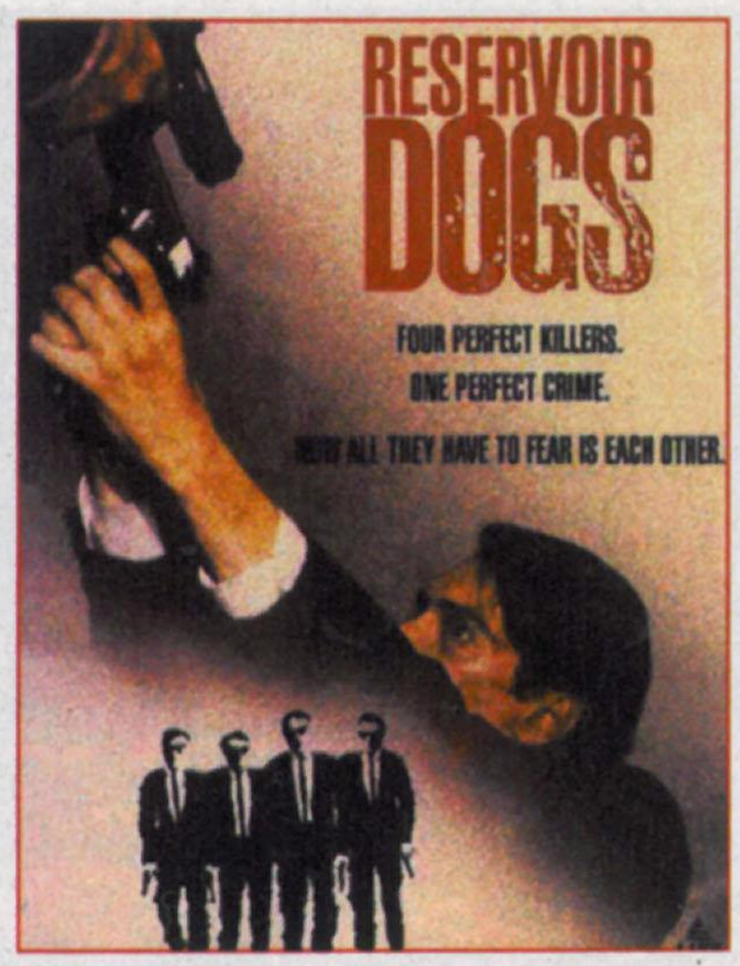
75%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1,8 GHz	CPU	- 2,8 GHz
Video	- 128 MB	Video	- 256 MB
RAM	- 512 MB	RAM	- 1024 MB

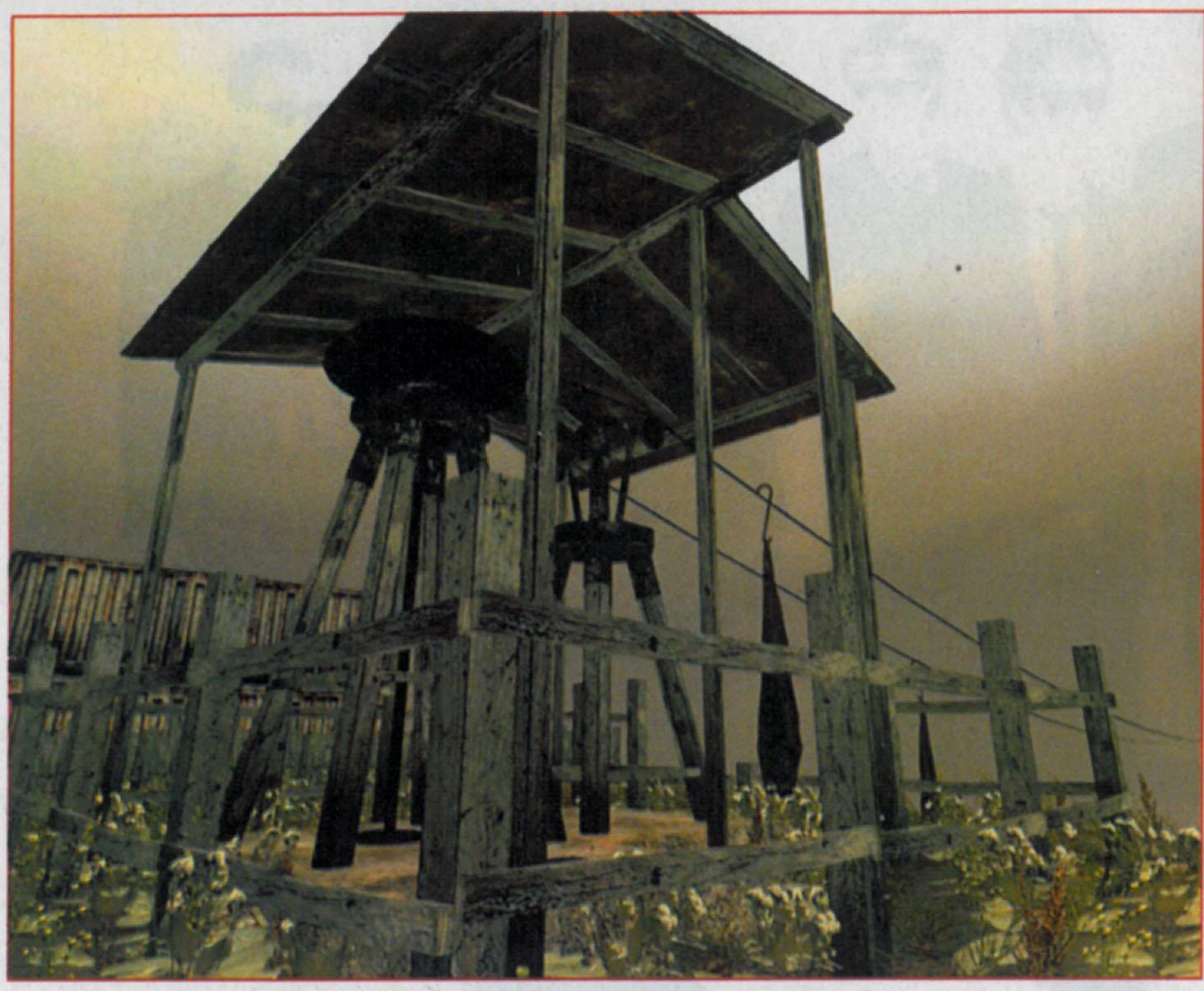
JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
GTA



Reservoir Dogs – filmul



Apărut în 1992, Reservoir Dogs reprezintă filmul de debut al lui Quentin Tarantino ca regizor. Deja se pot recunoaşte multe dintre elementele care au marcat cariera viitoare a vedetei hollywoodiene: crime violente, referinţe la cultura pop, dialoguri originale şi memorabile şi povestirea nonlineară. Având în roluri principale super-vedete precum Harvey Keitel, Tim Roth, Michael Madsen, Chris Penn, Steve Buscemi sau Lawrence Tierney, Tarantino şi-a adjudecat doar un mic rol. Bugetul iniţial a fost de doar 30.000 de dolari, după implicarea lui Keitel ca producător, alături de Lawrence Bender suma a crescut la 1,2 milioane de dolari. Reservoir Dogs a devenit de atunci simbolul filmelor independente şi a devenit o adevărată legendă în cadrul cinefililor.





Pathologic

- Mintea ta pare pierdută în orbirea ridicată de zidurile acestui labirint al concretului multiplicat şi fragmentat în meandrele fortificate ale mistificării. Voi încerca, desigur, să îmi constitui existenţa într-un string luminos care să descâlcească nodurile.

- Ar trebui, deci, să presupun că percepţiile noastre se situează la nivele diferite de acuitate, în detrimentul meu?

- Păi, eu ce am zis mai sus, prostule?

În primul rând, îi avertizez pe acei gameri certaţi cu biblioteca să se ferească de acest joc. Ceilalţi pot urca fără griji cu mine în barca a ceea ce înseamnă **Pathologic**. Ori de câte ori pun mâna pe un joc ce este categorisit adventure horror, strâmb un pic din nas, ridic o sprânceană şi cu un nod în gât "purced" la a-l juca (cuvânt folosit la insistenţele lui Cipri, exasperat de formele brutal de folclorice anterioare). De aceea sufăr de sindromurile de mai sus, pentru că, în ignoranţa mea patetică, nu mă mai aştept la nimic din partea acestei categorii de jocuri. Deşi, pot spune că aş dori să mă aştept la o trăsătură (fie ea bună sau rea) care să îmi amintească de el şi peste un an. Iată-mă ajuns în faţa unui moment în care, trecând printr-un joc, mi-am revizuit cultura generală, aptitudinile de logică, fie ea generală sau simbolică, şi, în acelaşi timp, mi-am întărit rezistenţa la stres.



De-a dreptul şocant

Sincer nu ştiu de unde să încep în descrierea acestui joc. După un intro explicativ, care se dă explicativ, căci sincer nu am înţeles prea multe din el decât după vreo o oră de joc, suntem gata să începem aventura... dacă o pot numi aşa. Eu o numesc experienţă halucinantă cu scopul, nobil, de apăsare a tastelor Alt+F4 sau cu nobilissimul scop de a da uninstall imediat. Dar, cu o răbdare vrednică de urmaş al lui Confucius şi dacă te afunzi în joc cu dicţionarul pe genunchi, îţi apare în faţa ochilor o lume de-a dreptul captivantă (în cel mai funebru mod posibil) şi un scenariu atât de bine lucrat, încât ai impresia că e scris de floarea scriitorilor clasici. O luăm treptat, da? Începem jocul, ne alegem personajul şi îi dăm bice în lumea lui **Pathologic**. Avem de ales între trei personaje: The Bachelor, The Haruspicus şi The Devortess. Aceasta din urmă fiind disponibilă abia după ce ai terminat jocul cu unul dintre celelalte două personaje. Ceea ce este de remarcat la aceste personaje este că ele există în oraşul nostru în acelaşi timp şi ambele sunt părţi semnificative în povestea cu care am fost blagosloviţi. Apoi, existenţa noastră prin lumea aceasta horror şi cvasi-supranaturală se desfăşoară într-o perspectivă first person. Descoperim quest-uri, ajutăm unele personaje din oraş să îşi desfăşoare activităţile mai uşor sau îi ajutăm să îşi elimine concurenţa prin metode demne de studiat la tanatologie. Aici eu am fost tentat să cred că **Pathologic** este o clonă de **Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth**. Dumnezeule, cât m-am înşelat! Dacă în **Call of Cthulhu** povestea este luată după H.P. Lovecraft, în **Pathologic**, povestea

este scrisă de nişte oameni care dau să semene cu stilul lui Petre Ţuţea şi Cioran (că tot erau prieteni cei doi). Vă jur solemn că de două ori mi-am înjurat atestatul de limbă engleză deoarece am fost nevoit să iau dicţionarul în mână şi să îl frunzăresc. Iar când nu aveam treabă cu vocabularul, aveam treabă cu cititul unei fraze de două sau mai multe ori pentru a o înţelege 100%. Cine a dat de Kant, ştie la ce mă refer! Deşi frazele sunt articulate extraordinar de bine, sensul lor denotativ se pierde după primele 4 cuvinte. Chiar dacă dialogurile nu sunt kilometric de lungi, din punctul de vedere al consistenţei intelectuale, **Pathologic** îl face până şi pe **Planescape: Torment** să roşească în obrăjori. Din dialoguri aflăm ceea ce trebuie să facem, pe cine să nu supărăm, de cine să ne ferim, şi aşa mai departe. Quest-ul principal este găsirea unui criminal ce l-a lichidat foarte sângeros pe liderul comunităţii unde ne vom face veacul (sau somnul de veci). Dacă vei începe cu Bachelor-ul, vei fi unul din medicii ce vor examina cadavrul ex-canaliei şi îţi vei începe drumul către iniţiere în cultura ocultă şi aşa mai departe. Dacă, în schimb, vei începe cu Haruspicus-ul, vei fi în pielea suspectului (nevinovat, desigur) de moartea liderului, pe nume Simon Kain. Şi aşa începe (într-un final) povestea acestui adventure horror dat nouă spre testare de cei de la Buka. Şi ce vrea jocul de la noi? În primul rând să ne îmbătrânească cu 5 ani, apoi să ne ducă printr-o călătorie autocognitivă printr-un univers extrem de sumbru.

Simbolistica patologică

Dacă pui cap la cap toate elementele de simbolistică ale firului epic, ai putea sta cam minim 10 ore într-o cârciumă la cugetări filosofice împreună cu ceva amici. Şi dacă le-am pune pe toate într-o ordine ce dă de cap tabloului întreg a ceea ce reprezintă **Pathologic**, mai ai nevoie de încă 10 ore de polemică împreună cu aceiaşi camarazi de pahar. Dacă aş scrie doar despre cele observate de mine, atunci ar trebui să scriu minim opt pagini. Aşa că voi da doar câteva exemple, ca să vedeţi la ce mă refer. Primul ar fi "The Executors", nişte creaturi (sau oameni îmbrăcaţi în creaturi, nici acum nu îmi dau seama) ce au forma unor păsări de dimensiune umană, cu un cioc extrem de lung. Scopul lor este să te ajute cu informaţii, că vrei că nu vrei, dar îţi sunt alături cu sfaturi utile în aventurile tale. De ce vorbesc de simboluri? Pentru că cei ce au o cultură mai mult sau mai puţin generală îşi vor da seama că oamenii îmbrăcaţi într-un costum asemănător şi cu un asemenea cioc sunt doctorii din timpul ciumei în Europa. Acea mască cu cioc pe care o purtau îi protejau împotriva bolii. Un al doilea simbol pe care aş dori să îl adaug este tragedian-ul. Un mesager în acest joc,



dar şi un element cheie în firul epic. Acest "om" este îmbrăcat în costum de mim cu faţa acoperită de o mască albă şi destul de înfricoşătoare ce îşi ascunde trăsăturile faciale. Acest tip de om, este simbolul artiştilor neînţeleşi, şi mesageri ai morţii, dacă dăm crezare fanteziilor scriitorilor de literatură victoriană. Până şi box-cover-ul jocului este o combinaţie ciudată între Escher şi Phantasmagoria. Şi mă opresc aici. Cei cu răbdare vor putea continua lista după ce vor rumega cu atenţie jocul.

Date tehnice

După laudele de pe tot parcursul acestui articol, **Pathologic** merită şi o porţie de degete îndreptate necivilizat către el. Grafica este de-a dreptul urâtă. Nu arată ca un joc din 2006, ci ca un joc din 2000. Într-adevăr, nu pe grafică ar trebui pus accent la un asemenea titlu, dar oricât ai fi de „gameplay-ist" nu poţi accepta o grafică asemănătoare lui **Heretic 2** în anul 2006. Culorile sunt drăguţe şi reuşesc prin îmbinare artistică să se potrivească cu atmosfera jocului. Dar atât. Dacă în **Oblivion** sau **Fable** oraşele erau pline de viaţă, atunci clar oraşul din **Pathologic** este demn de un cimitir cu case de veci naţionalizate. Fiecare centimetru al spaţiului din **Pathologic** arată mort. Ceea ce este chiar ciudat este şi faptul că timpurile de loading sunt destul de mari. Nu monstruoase, dar mari, ceea ce iar este nepermis având în vedere grafica slabă pe care o are. Cu o mare părere de rău, punctajul va trebui scăzut dramatic. Ideea jocului e foarte bună, dar realizarea în sine este dezastruoasă. Pe cât de talentaţi au fost scenariştii, pe atât de inapţi au fost gamedesignerii. Păcat! Este chiar un titlu ce îţi forţează intelectul, cum puţine cărţi moderne o fac.

SOLDATU` ŞEIC Remus



Punctaj
PATHOLOGIC



PRODUCĂTOR	Ice-Pick Lodge
PUBLISHER	Buka Entertainment
OFERTANT	-
PREŢ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	de la 16 ani

PRO & CONTRA

PRO	CONTRA
+ poveste fără pereche	− dar realizare jalnică
+ premise excelente...	− grafică din neolitic

Grafică	71%
Sunet	80%
Gameplay	82%
Atmosferă	85%

79%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1 GHz	CPU	- 1,7 GHz
Video	- 32 MB	Video	- 64 MB
RAM	- 384 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
CALL OF CTHULHU: DCoTE (SĂ ZICEM...)

Broken Sword: The Angel of Death



Seria Broken Sword care a fost pusă la odihnă împotriva voinţei sale, după doar două episoade, a profitat de revenirea la modă a jocurilor point&click, val pe care l-a călărit prin The Sleeping Dragon. Vizibil încurajaţi de publisher, cei de la Revolution Software au continuat dezvoltarea unui nou episod care să fie pe măsura primelor două.

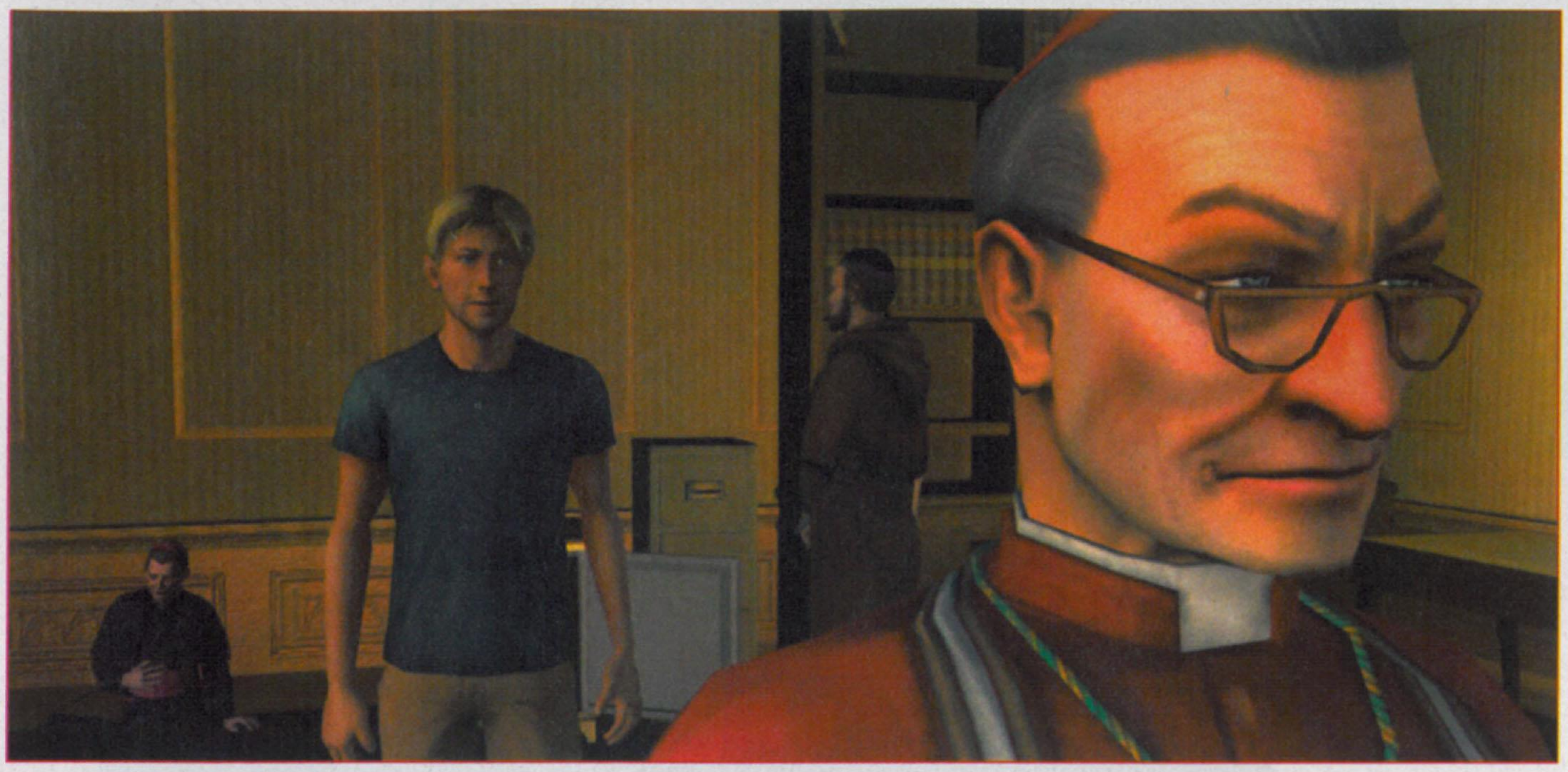
Producătorii nu s-au grăbit deloc, acordându-şi timpul necesar pentru realizarea unui nou joc, care să ţină cont de critica venită din partea jucătorilor. Cei mai mulţi au fost nemulţumiţi de schimbările aduse gameplay-ului, în urma trecerii la grafica 3D. Aşa a luat naştere **Angel of Death** şi împreună cu el o întrebare: ce pisicii paloşului crăpat au făcut producătorii în timpul dezvoltării?

Casă, dulce casă

George Stobbart s-a întors din aventurile sale precedente un pic şifonat şi încărcat cu multe amintiri dulci-amare. Crezând că ceea ce a fost mai greu a trecut, el se scufundă în viaţa din New York, pentru a afla că firma la care a lucrat a dat faliment, iar el a ajuns liber profesionist. În cele din urmă, împreună cu prietenul său, Virgil, deschide o agenţie de cauţiuni într-unul din cartierele rău famate ale metropolei. La începutul jocului, deja şi această afacere este doar la un pas de faliment. Degeaba, George avea din totdeauna un simţ excepţional al afacerilor. Absenţa lui Nico este compensată prin apariţia şarmantei Anna-Maria. Ca orice relaţie a lui George, şi asta se dovedeşte a fi periculoasă! Dorind s-o cunoască mai bine, eroul nostru riscă să fie găurit de nişte mafioţi aflaţi în limbă după un manuscris antic, aflat în posesia blondei. Degeaba, George se pricepea din totdeauna în mod excepţional la femei. În ciuda pericolului, protagonistul nostru acceptă – contra unei sume frumuşele – să se alăture unei noi aventuri nu prea clare, dar mai multe decât ezoterice. Pornind de pe acoperişurile din New York, continuând cu descoperirea unei citadele mai mult sau mai puţin dispărute, George nu se dezminte în privinţa obiceiului







Punctaj
BROKEN SWORD 4



PRODUCĂTOR	Revolution Software
PUBLISHER	THQ
OFERTANT	-
PREȚ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	de la 12 ani

PRO & CONTRA

- \+ puzzle-urile de hacking
- \+ personaje originale
- − lipsit de originalitate
- − puzzle-uri îngreunate artificial
- − pathfinding eronat

Grafică	78%
Sunet	72%
Gameplay	74%
Atmosferă	75%

75%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 750 MHz	CPU	- 1,2 GHz
Video	- 64 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 128 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
BROKEN SWORD: THE SLEEPING DRAGON

său de a face înconjurul lumii. În timp ce el va rezolva o nouă felie din misterele templierilor, va da nas în nas şi cu câteva dintre feţele deja cunoscute. Păstrându-şi spiritul de yankeu vorbăreţ, el va face cunoştinţă şi cu o galerie de personaje noi, puternic colorate şi cu gura cel puţin la fel de mare ca a lui. Dialogurile sunt mult prea lungi şi nu sunt susţinute de umorul care a ieşit fumat şi de mâna a doua. Din păcate, discuţiile dintre personaje rar mai sunt distractive, servind doar la înşiruirea unor indicii. În plus, pe tot parcursul jocului ai impresia că designerii au rămas cam des fără inspiraţie şi s-au folosit de dialoguri pentru a debloca situaţiile cărora nu le-au găsit alt mod de rezolvare.

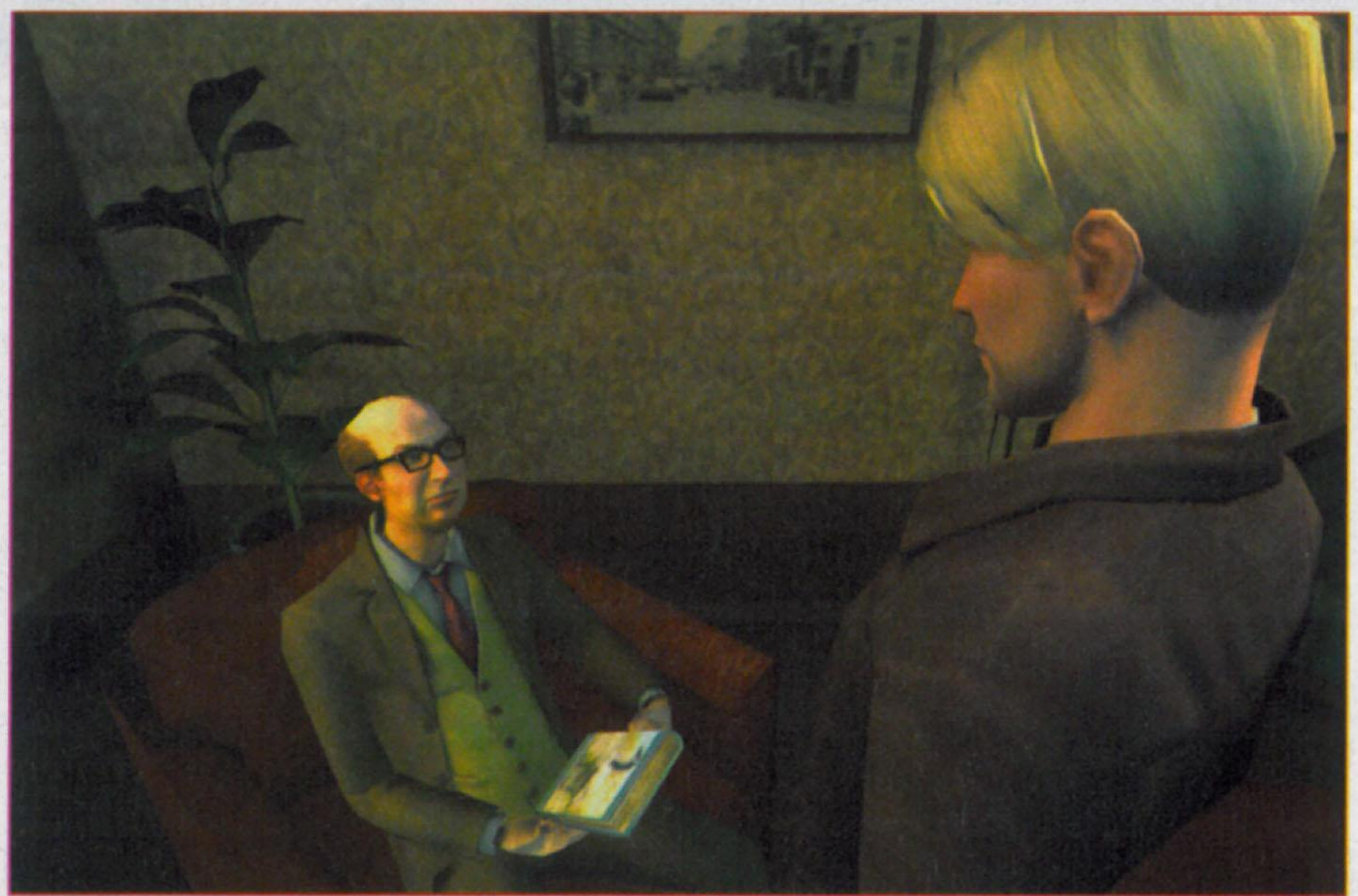
De-ale gurii...

Per ansamblu, seria a rămas mereu fidelă gameplay-ului tipic genului: pe lângă obiectele pe care trebuie să le recuperezi şi personajele cu care trebuie să interacţionezi, nu lipsesc nici inventarul şi nici vânătoarea de pixeli (căutarea elementelor utilizabile). În cazul diferitelor obiecte nu uitaţi de sistemul nou de control. De multe ori rezolvarea unui puzzle este mult mai simplă decât crezi şi necesită doar un clic dreapta pentru a vedea ce moduri de interacţiune mai sunt disponibile. Multe dintre puzzle-urile noi vor necesita asistenţa companionului tău feminin, fie ea Nico sau Anna-Maria. Fiind criticate foarte mult, producătorii au promis abandonarea puzzle-urile „fizice" ale episodului precedent. În mod ciudat însă, în **Angel of Death**, George va manipula destul de des lăzi sau cutii, mai mult, el va da dovadă de o agilitate de invidiat şi de către un artist de la circ. Dacă e nevoie, se caţără ca o maimuţă, escaladează ziduri, urcă pe „scara" de iederă, etecetera, etecetera. Cu excepţia anumitor întorsături, destul de rare, Revolution a încercat să făurească un point & click pur sânge. Pe lângă stoarcerea creierilor vei avea nevoie şi de un spirit de observaţie ascuţit şi o gândire puţin mai îndepărtată de cea sănătoasă. Noul episod nu are însă destulă forţă să reziste aventurierilor de fotoliu cu experienţă: pe ici, pe colo, se găsesc câteva situaţii care să blocheze înaintarea câteva ore, dar majoritatea puzzle-urilor se dovedesc destul de abordabile pentru a fi rezolvate după o uşoară reflecţie, după câteva drumuri dus-întors, după câteva discuţii... şi nenumărate clicuri pe toată suprafaţa ecranului. Nimic cu adevărat greu; nimic ce să nu fi fost deja văzut în majoritatea jocurilor de acest gen... Acestea reprezintă principalul defect al lui **Angel of Death**: lipsa originalităţii. Adevărat, terminalele informatice sunt amuzante şi anumite înlănţuiri de puzzle-uri sunt potrivite, dar noului joc îi lipseşte o bucată bună de ambiţie, atât în gameplay, cât şi în story.

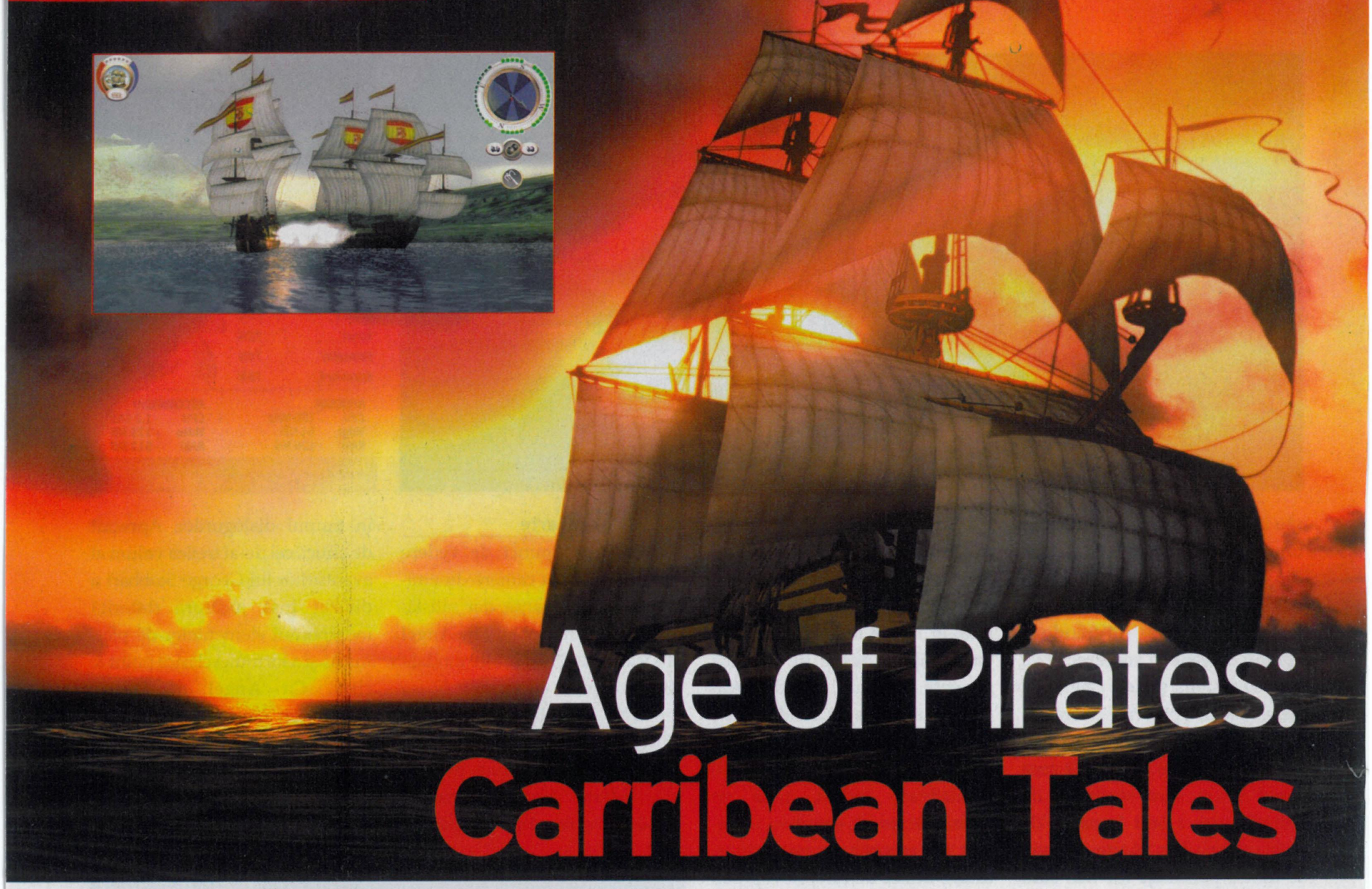
Dincolo de moarte

Reuşit din punct de vedere grafic şi dotat cu camere dinamice, uneori enervante, dar satisfăcătoare per ansamblu, **The Angel of Death** oferă mai multe modalităţi de control, lucru care lipsea din **The Sleeping Dragon**. La partea audio nu mai putem spune doar lucruri bune, pe anumite sisteme vocea personajelor dispărând şi reapărând după plac în timpul dialogurilor. Apreciat de critici, cel de-al treilea volum al aventurilor lui George Stobbart a divizat însă jucătorii datorită incorporării elementelor de platformă şi a formulei clasice point & click. Cu **Angel of Death**, Revolution a încercat o apropiere de origini, oferind o atmosferă de joc tipică anilor '90.

CELIBATMAN
jacint@pcgames.ro







Age of Pirates: Carribean Tales

Creatorii lui Sea Dogs îşi iau vacanţă şi ne cheamă cu ei în Caraibe să piratăm nişte rom, mulatre **exotice şi să savurăm apusurile de soare din hamacul întins pe bordul corabiei.**



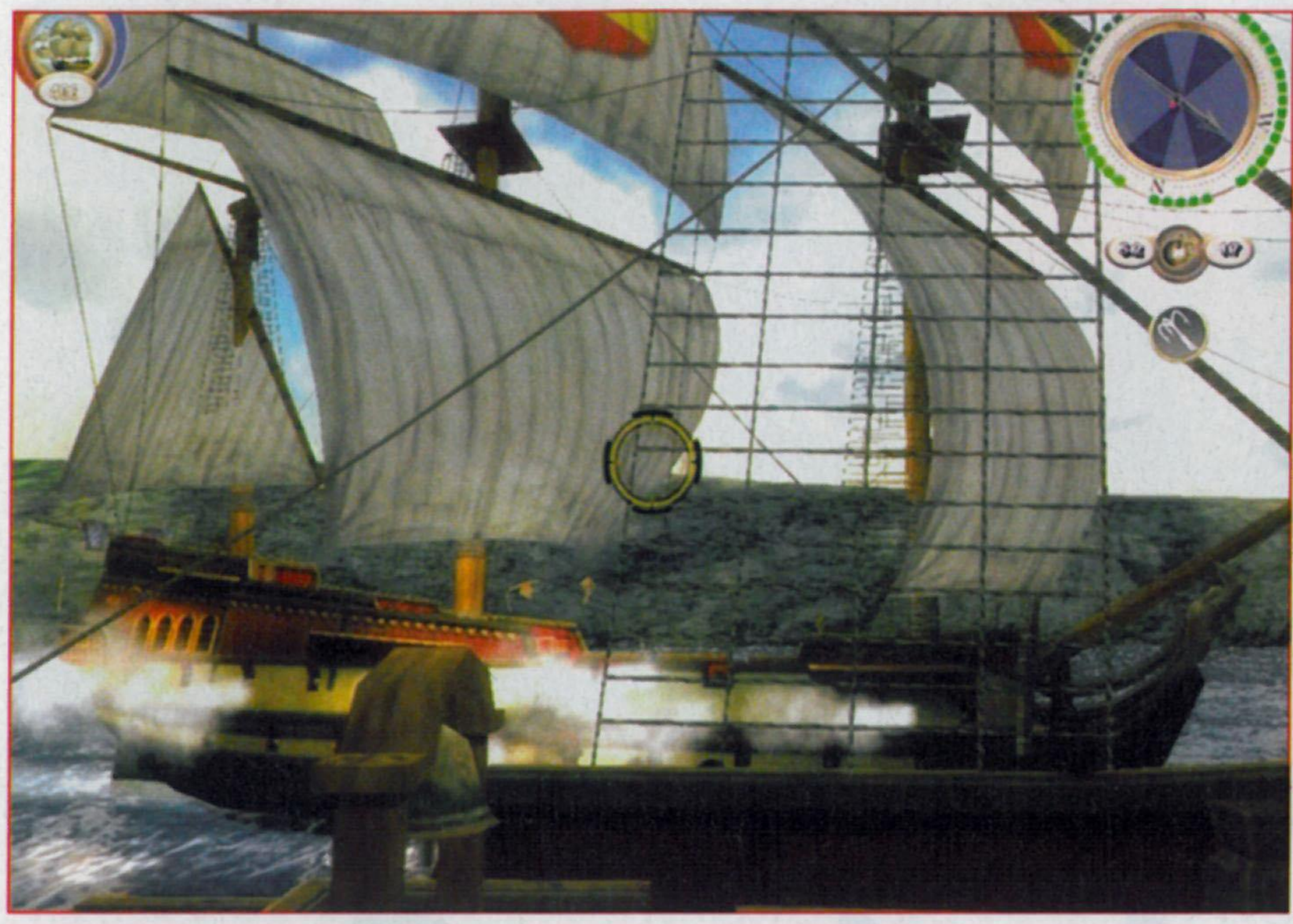
Haideţi să uităm puţin de blockbuster-ul celor da le Disney cu Orlando Bloom şi Johny Depp în rolurile principale şi să ne concentrăm atenţia asupra unui mic joc din 1987 numit **Pirates!** şi făurit de celebrul Sid Meyer. Succesul acestuia a putut fi surclasat de **Sea Dogs** apărut în 2000. A urmat apoi în 2004 remake-ul jocului din '87 şi **Pirates!** şi-a acaparat din nou tronul imaginar al jocurilor rpg/simulator/action. Acum a sosit şi continuarea neoficială a lui **Sea Dogs**, mulţi aşteptându-se la o nouă detronare.

Moştenirea piraţilor

Nu vă mai stresez încercând să explic legătura dintre **Sea Dogs**, **Pirates of The Carribean** (jocul, nu filmul) şi **Age of Pirates**. Important e că **Carribean Tales** oferă aceeaşi experienţă de RPG ca precursorii, combinând fiind cu satisfacţia oferită de negoţul pe oceanul de un albastru infinit. Dacă mai adăugăm şi posibilitatea alcătuirii unei flote şi a unui adevărat imperiu, jocul începe să sune foarte incitant.

Povestea jocului se împarte în două, în funcţie de personajul principal ales. Chiar dacă blondul şi masculinul Blaze Shark, se află în legături de sânge cu roşcata şi bine proporţionata Beatrice Shark, cei doi au căi diferite şi parcurg poveşti diferite. Cum firul epic nu se numără printre cele mai importante elemente ale jocului, acesta nici n-a primit prea multă atenţie din partea producătorilor, pe alocuri fiind neşlefuit, chiar neglijat puţintel.

Încadrarea jocului în vreun gen anume este destul de grea. Cum intri însă în rolul unui căpitan de nave şi parcurgi diferite aventuri, evoluând în urma acestora, în cea mai mare parte **Age of Pirates** se poate numi RPG. Pe lângă faptul că poţi să decizi singur în ce direcţie doreşti să dezvolţi talentele şi abilităţile prota-





gonistului şi finalul jocului este deschis, fiind influenţat de stilul tău de joc. Pe tot parcursul jocului eşti liber să călătoreşti în oricare port vrei, să cutreieri străzile şi clădirile acestuia, intrând în discuţie cu oamenii pe care-i întâlneşti. Aceste oraşe sunt însă deosebit de plictisitoare: toţi oamenii hoinăresc hai hui, fără vreun scop anume, 90% dintre ei neavând să-ţi spună nimic util. Restul de 10% îţi va încredinţa misiuni, scopul principal al jocului fiind completarea acestora.

Încă trei misiuni şi 10.000 de auri până la pensie

Indiferent dacă accepţi quest-urile de la marinari beţi ca cizmele din tavernele populate cu ploşniţe ori de la negustori pedanţi, acestea reprezintă coloana vertebrală a jocului. Misiunile sunt de mai multe tipuri şi pot fi împărţite în mai multe categorii. Acestea şi alte mecanisme ale jocului sunt explicate prin intermediul unui tutorial, pe insula de unde porneşti la aventură. Umbli pe străzi, vorbeşti cu oamenii, ei îţi povestesc despre joc şi mai şi câştigi experienţă. În cele din urmă ajungi într-o tavernă unde primeşti prima ta misiune de escortă care te răsplăteşte cu o sumă de bani tentantă. Această primă misiune va fi urmată de sute de alte quest-uri secundare pe care dacă vrei să le eviţi, poţi să intri în miezul acţiunii şi să te îndrepţi spre boss. Şeful cel mare al jocului este politica. Semnând o alianţă cu vreuna din ţările prezente în joc îţi deschide calea spre nişte venituri, practic nelimitate. În fiecare port te va aştepta câte o misiune de la guvernatorul facţiunii alese, răsplata acestora oferind cea mai rapidă cale spre îmbunătăţirea navei şi a echipajului. Dezavantajul este că vei fi vânat în permanenţă de aliaţii facţiunilor opuse.

Orice cale ai alege, în cele din urmă vei achiziţiona o a doua navă, cele mai bune upgrade-uri şi cei mai buni marinari. Scopul jocului, în afara de terminarea firului epic principal, este tocmai aceasta.

Cea mai bună parte a jocului o reprezintă încăierările din larg. Producătorii au reuşit să reprezinte cu un talent rar întâlnit apele imprevizibile şi puterea devastatoare a naturii. Şi pe timp frumos ai nevoie de multe dibăcie şi antrenament ca să-ţi poţi învinge oponenţii, condiţiile meteo nefavorabile îngreunând însă situaţia de zeci de ori. Încăierările dintre nave se pot întinde ore lungi, necesitând multă răbdare.

Restul jocului este însă destul de plat. Luptele corp la corp par doar o glumă proastă, iar interfaţa complicată şi deloc prietenoasă uşurează şi cele mai banale sarcini. Dacă nu te lupţi pe mare sau pe uscat şi nu faci negoţ, plimbatul în larg sau prin oraşe este destul de plictisitor.

Întreg jocul este mai bun parcă atunci când eşti pe mare. Nu face excepţie de la această regulă nici grafica. Efectele meteo şi realizarea apei sunt deosebit de reuşite şi se află în contrast izbitor cu realizarea vizuală a oraşelor. Şi părţii acustice i se aplică aceeaşi observaţie: este mult mai plăcut să asculţi muzica relaxantă de pe mare, decât muzica repetitivă din porturi.

Jocul are la fel de multe părţi bune, precum rele. **Age of Pirates** este la un pas de mediocritate de fiecare dată când se împotmoleşte salvându-l însă oceanul infinit al Caraibelor.

CELIBATMAN
jacint@pcgames.ro



Punctaj
AGE OF PIRATES 3



PRODUCĂTOR	Akella
PUBLISHER	Playlogic
OFERTANT	-
PREŢ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	de la 18 ani

PRO & CONTRA

+ realizarea excepţională a mării
+ luptele navale de o atmosferă incredibilă
- storyline subţirel
- trei sferturi din joc sunt plicticoase

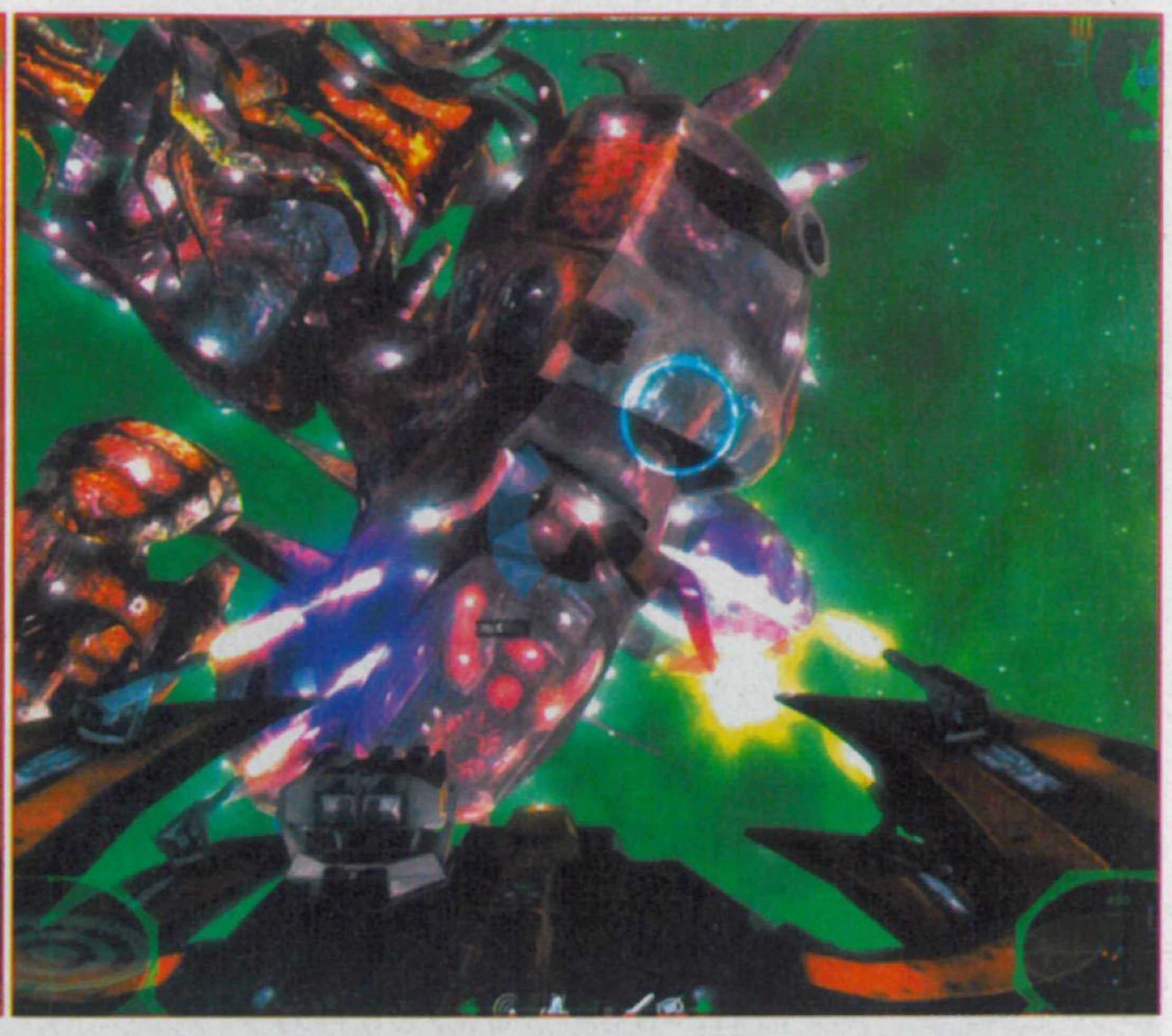
Grafică	66%
Sunet	63%
Gameplay	60%
Atmosferă	62%

63%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1,5 GHz	CPU	- 2,4 GHz
Video	- 64 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
SEA DOGS







Darkstar One

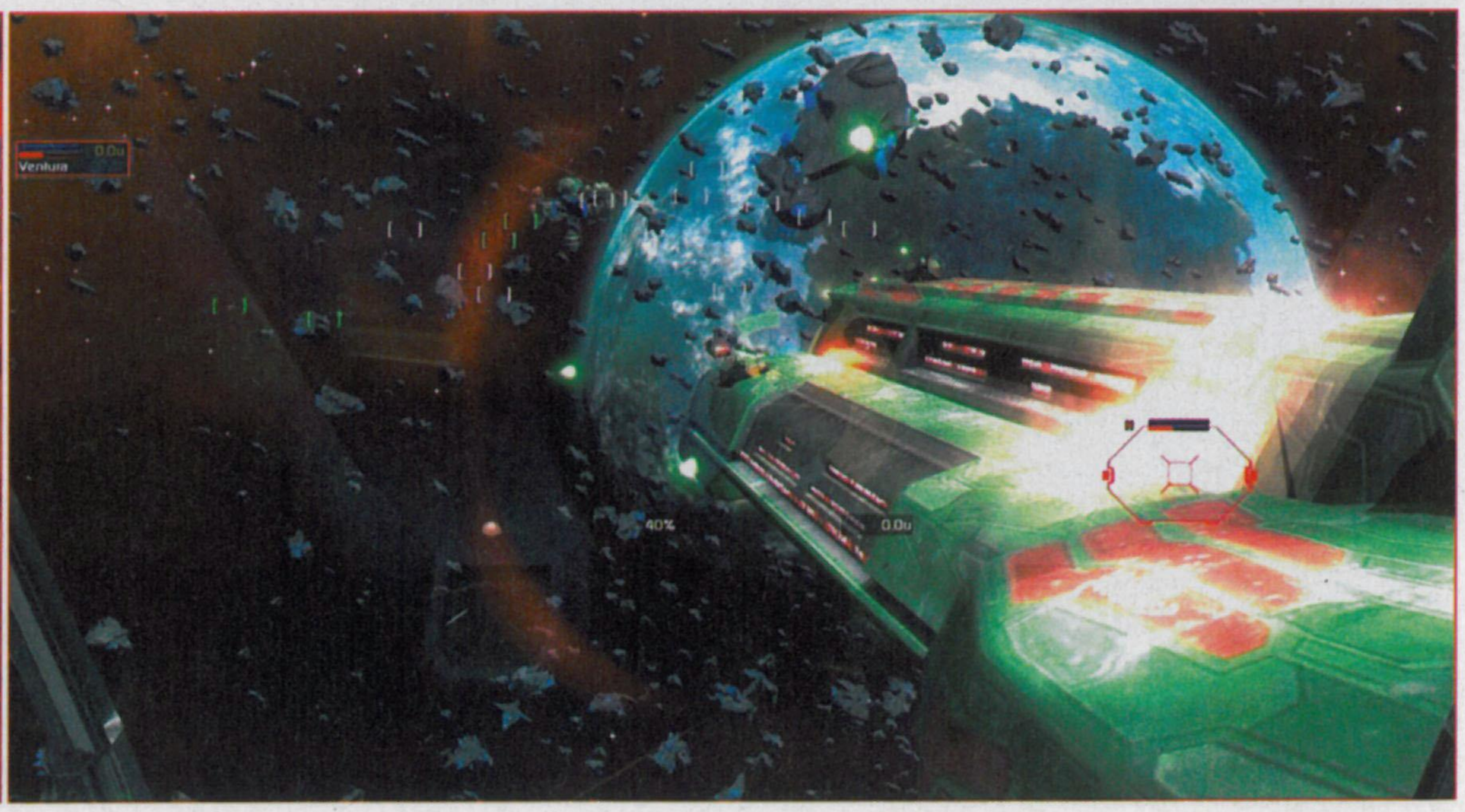
Chiar dacă nu îţi răsună şuieratul săbiilor laser pe la urechi, chiar dacă nu eşti urmărit de nişte TIE fighters obosiţi **şi chiar dacă nu eşti încântat de odorul blăniţei ude a lui Chewbacca, în acest joc te poţi simţi ca Han Solo.**

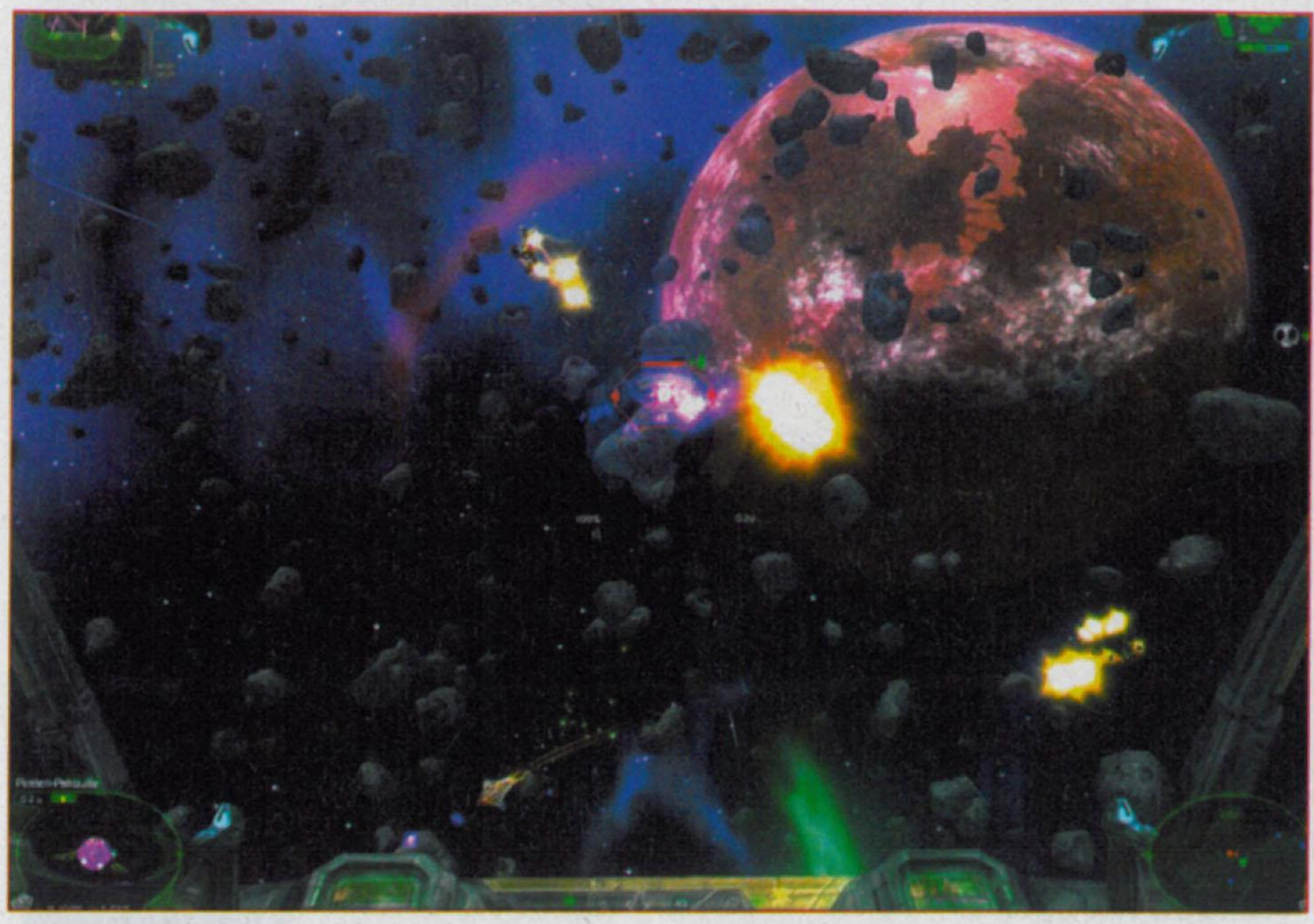
Nu, **Darkstar One** nu are legătură cu Star Wars şi nu este nici un space sim obişnuit. Lipseşte partea economică, bogată şi rafinată, producătorii germani concentrându-se asupra celor care vor să se simtă cei mai şmecheri piloţi ai spaţiului infinit. Construcţia jocului urmează reţeta unui clasic apărut în 1985 pe Commodore 64, legendarul **Elite**. Principiile jocului sunt simple: cumpără ieftin, vinde scump şi între timp tăbăceşte fundurile piraţilor spaţiali pe care-i întâlneşti. Valoarea jocului este diminuată de nişte erori de finisare, dar continuă spiritul memorabil al lui **Elite**.

Un univers ca oricare altul

Povestea nu aduce nimic cu adevărat nou. Iarăşi întregul Univers se învârte în jurul unui aventurier misterios cu o navă spaţială de invidiat. Pe post de garnitură primim extratereştri care atacă tot ce le iese în cale, plănuind o invazie nimicitoare, respectiv planete care produc în serie diferite mărfuri care trebuie cărate prin întreg spaţiul. Numele eroului e Kayron Jarvis, iar misterul său se va dezvălui pe parcursul căutării ucigaşului tatălui său. Alienii sunt o specie biomecanică numită Thul, iar planetele poartă denumiri fanteziste precum Cloosa sau Pachae. Am terminat şi cu prezentările, astfel te poţi afunda în povestea care-ţi rezervă nişte întorsături interesante, dacă ai











răbdarea să urmăreşti scenele intermediare realizate parcă pentru preşcolari.

Gameplay-ul jocului este la fel de previzibil precum povestea şi desfăşurarea ei. În afară de misiunile legate de firul epic principal, poţi accepta sarcinile apărute prin porturile spaţiale, ai posibilitatea de a escorta diferite convoaie, de a investiga zvonuri despre activităţi comerciale ilegale, de a te implica în misiuni legate de asasinări, de a descoperi sisteme solare încă necunoscute şi multe altele. Cu siguranţă nu ne putem plânge de varietatea misiunilor. În funcţie de sarcinile pe care le accepţi, în cele din urmă faci carieră într-unul din cele şase domenii disponibile care se întind de la comerciant la mercenar. Scopul jocului e să urmăreşti firul epic principal, să faci cât mai mulţi bani posibil, să-ţi îmbunătăţeşti permanent nava (după care a fost botezat şi jocul) şi să te distrezi.

Raza de lumină din întuneric

Chiar dacă elementele amintite mai sus par o colecţie veritabilă de elemente deja bine încercate, aflate doar la un pas de clişeu, **Darkstar One** are o aromă proaspătă. Cauza acestui lucru trebuie căutată în abordarea simplistă a producătorilor. Întreg jocul este orientat spre acţiune, neexistând misiuni de rutină. Chiar şi cele mai simple sarcini de transport de mărfuri se transformă de obicei în dogfight-uri veritabile. Piraţii reprezintă o provocare ce creşte treptat odată cu evoluţia în joc. AI-ul nu-ţi dă de furcă, dar nici nu e de neglijat, asigurându-ţi lupte savuroase şi incitante. Mica sumă

Rasele din Darkstar One

Arrack



Aceste creaturi cu aspect de insectă sunt originare de pe o planetă aridă, acoperită cu întinderi deşertice. Arrack sunt organizaţi în „case" care reprezintă gigantice clanuri familiale ce locuiesc în oraşele subterane stabilite în preajma resurselor de apă ascunse adânc sub suprafaţa planetei. Un sistem de caste strict, uşor diferit în cazul fiecărei case, a stabilit ierarhia acestei societăţi. Un rege sau o regină reprezintă conducătorii absoluţi ai fiecărei case. În societatea Arrack nu există legi, parlament sau drepturi civile. Drepturile şi obligaţiile fiecărui Arrack sunt determinate de casta de care aparţine. Individul nu este important, doar supravieţuirea familiei contează.

Mortok



Mor, planeta de baştină a acestei rase, este o lume a extremelor. Acoperită cu vulcani gigantici, zguduită de furtuni imense şi înăbuşită de o căldură insuportabilă, partea care este îndreptată spre soare diferă de partea dominată de umbra eternă. Cea din urmă jumătate a planetei este dominată de interminabile oceane de gheaţă. Legendele genezei acestui popor vorbesc despre zeul Xorom ce a creat această lume pentru a testa puterea oamenilor care o locuiesc. Rezultatul a fost diferit de aşteptări: credincioşii s-au urcat în turnul zeului şi l-au ucis.

Oc`to



Oamenii-caracatiţă reprezintă o excepţie a raselor galactice. Ei sunt singura specie care nu cunoştea războiul înainte de a se aventura în spaţiu. Planeta lor de origine oferă o abundenţă de resurse şi hrană pentru locuitorii săi amfibii care nu au nici un inamic natural. Oc'to au evoluat în pace timp de milioane de ani, concentrându-se asupra dezvoltării lor ştiinţifice. Oamenii-caracatiţă au dezvoltat, pe lângă numeroase tehnologii avansate privind modificarea materialului organic, şi un profund sistem filosofic.

Raptor



Cu multe milenii în urmă, un continent preistoric al planetei s-a separat în mai multe insule. Climatul călduros care a predominat după ruptură a permis evoluţia rapidă a unei flore şi faune deosebit de bogate. Singurele excepţii sunt cei doi poli care au rămas acoperiţi cu gheaţă. În zonele de junglă, în mlaştinile extinse precum şi în vastele oceane au apărut de-a lungul timpului cinci specii inteligente: un soi de şopârle bipede, un mamifer asemănător cu maimuţele de pe Pământ, alte două mamifere care locuiau în oceane şi o specie de păsări care avea o anvergură a aripilor de peste şase metri. Milioane de ani de convieţuire paşnică au fost întrerupţi de disputa teritorială dintre maimuţe şi reptile. Astfel s-au născut războaiele care au dus la dispariţia maimuţelor. Raptorii, cum s-au autodenumit reptilele, au ajuns să stăpânească întreg uscatul, începând să râvnească şi la dominaţia oceanelor.

Terrans



Oamenii originari pe de Pământ de-a lungul istoriei lor au colonizat numeroase alte sisteme solare. Iniţial, ei şi-au desfăşurat migrarea prin metode paşnice, precum negoţul dintre rase şi colonizarea planetelor nelocuite. Odată însă cu continuarea expansiunii, oamenii au înlocuit treptat negocierile paşnice cu războaie nimicitoare. Oamenii se consideră încă din antice vremuri, bijuteria genezei universului, purtând cu ei această atitudine în întreg spaţiul.

Thul



Pornită ca o mişcare ideologică şi politică, în cadrul facţiunii Terran, această grupare compusă în special din oameni de ştiinţă şi-a dobândit independenţa sub conducerea lui Dr. Samantha Thul. Totul a pornit de la cererea oamenilor de ştiinţă privind legalizarea experimentelor genetice necontrolate şi a implanturilor cibernetice. Susţinătorii planului argumentau cererile lor prin necesitatea folosirii cunoştinţelor teoretice pentru a îmbunătăţi capacităţile corpului uman. Doar astfel, susţineau ei, putea fi obţinută şi o evoluţie spirituală. Scopul cercetărilor a fost crearea omului perfect: deosebit de inteligent, cu o minte perfect raţională şi cu un corp indestructibil. Oamenii de ştiinţă vedeau atingerea acestui scop prin simbioza dintre om şi maşină.

Navele rasei Octo



CRUISER_F_0 Navă din categoria small cruiser, echipată cu șapte Graviton Pulsers și deservită de un echipaj de 140 oameni.



CRUISER_F_1 Large cruiser echipat cu 10 Graviton Pulsers, deservit de un echipaj de 260 oameni.



FREIGHTER_F_0 Navă de transport de dimensiuni mici, ce poate transporta două containere a câte 50 tone. Nava este echipată cu patru Graviton Pulsers și este deservită de doi oameni.



FREIGHTER_F_3 Navă de transport medie, cu capacitate de transport de patru containere fiecare a câte 100 tone, echipată cu șase Graviton Pulsers și deservită de trei oameni.



FREIGHTER_F_5 Navă de transport de dimensiuni mari, cu o capacitate de 600 tone (trei containere a câte 200 tone), echipată cu opt Graviton Pulsers și deservită de un echipaj de șase membri.



HUNTER_F_0 Nava de luptă de dimensiuni mari, echipată cu trei Graviton Pulsers. Nava are o manevrabilitate medie, fiind protejată de o armură medie. Specialitatea navei: lansator de mine încorporat.



MILITARY_F_0 Interceptor militar al armatei octo cu specificații tehnice secrete.

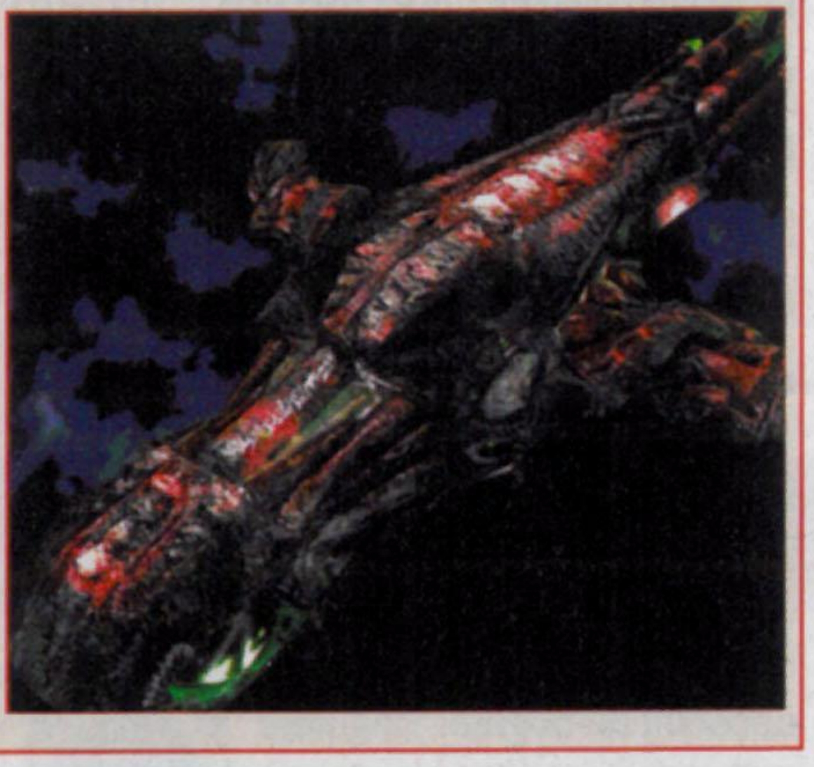


PIRATE_F_0 Navă de luptă de dimensiuni mari, care se diferențiază de Hunter prin armura grea.



POLICE_F_0 Navă de patrulă a spațiului Octo, cu armură și manevrabilitate medii. Specialitățile navei: scanner smuggler-grade și o rată îmbunătățită de reîncărcare a energiei.

TAXI_F_0 Navă de transport între planete și transportoare, taxiurile dispun de o armură neglijabilă și nu sunt dotate cu armament.



Navele rasei Arrak



CRUISER_D_0 Navă din categoria small cruiser, echipată cu patru Spore Cannons și deservit de un echipaj de 140 oameni.



CRUISER_D_1 Large cruiser echipat cu 15 Spore Cannons, deservit de un echipaj de 280 oameni.



FREIGHTER_D_0 Navă de transport de dimensiuni mici, ce poate transporta două containere a câte 50 tone. Nava este echipată cu trei Spore Cannons și este deservită de un echipaj cu trei membri.



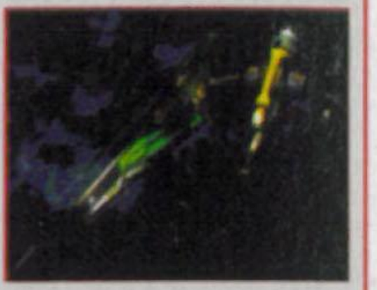
FREIGHTER_D_3 Navă medie de transport cu capacitate de patru containere fiecare a câte 100 tone, echipată cu cinci Spore Cannons și deservită de un echipaj de șase oameni.



FREIGHTER_D_5 Navă de transport de dimensiuni mari, cu o capacitate de 600 tone (trei containere a câte 200 tone), echipată cu opt Spore Cannons și deservită de un echipaj de 12 membri.



FREIGHTER_D_8 Cea mai mare navă de transport a rasei Arrack poate transporta 12 containere a câte 100 tone, este echipată cu 14 Spore Cannons și este deservită de un personal de 12 oameni. Specialitatea navei: Inter-Cluster Transporter.



HUNTER_D_0 Nava de luptă de dimensiuni medii este un excelent „vânător". Echipată cu patru Spore Cannons, nava se poate mândri cu excelentă manevrabilitate, dar este dezavantajată de o armură slabă. Specialitatea navei: motoarele sub-space care fac posibile așa numitele micro-jumps.



MILITARY_D_0 Interceptor militar al armatei Arrack cu specificații tehnice secrete.



PIRATE_D_0 Navă de luptă de dimensiuni medii, se diferențiază de Hunter prin armura și motorul îmbunătățite.



POLICE_D_0 Navă de patrulă a spațiului Arrack, cu armament modificat și echipat cu jamming și scanning software.

TAXI_D_0 Navă de transport dintre planete și dintre transportoare, taxiurile dispun de o armură neglijabilă și nu sunt dotate cu armament.



Navele rasei Mortok



CRUISER_C_0 Navă din categoria small cruiser, echipată cu cinci Railgun Turrets și deservită de un echipaj de 100 oameni.



CRUISER_C_1 Large cruiser echipat cu 11 Railgun Turrets, deservit de un echipaj de 300 oameni.



FREIGHTER_C_0 Navă de transport de dimensiuni mici, ce poate transporta două containere a câte 50 tone. Nava este echipată cu trei Railgun Turrets și este deservită de singur om.



FREIGHTER_C_1 Navă medie de transport, cu capacitate de două containere fiecare a câte 100 tone, echipată cu șase Railgun Turrets și deservită de doi oameni.



FREIGHTER_C_2 Navă de transport de dimensiuni mari, cu o capacitate de 300 tone (trei containere a câte 100 tone), echipată cu opt Railgun Turrets și deservită de un echipaj de patru membri.

FREIGHTER_C_4 Navă de transport de dimensiuni mari, cu o capacitate de 400 tone (două containere a câte 200 tone), echipată cu 10 Railgun Turrets și deservită de un echipaj de zece membri.





FREIGHTER_C_5 Cea mai mare navă de transport a rasei Mortok poate transporta patru containere a câte 200 tone și este echipată cu opt Railgun Turrets, fiind este deservită de un personal de 10 oameni.



HUNTER_C_0 Nava de luptă de dimensiuni mari, este un vânător de temut. Echipată cu două Railgun Turrets, nava are o manevrabilitate medie, dar este protejată de o armură groasă. Specialitatea navei sunt turelele cu o rată de foc remarcabilă, armura deosebit de rezistentă și capacitatea de a lansa rachete asupra țintei.



PIRATE_D_0 Navă de luptă de dimensiuni mari care se diferențiază de Hunter prin prezența a patru Railgun Turrets și printr-o manevrabilitate scăzută.



MILITARY_C_0 Interceptor militar al armatei Mortok cu specificații tehnice secrete.



POLICE_D_0 Navă de patrulă a spațiului Mortok, cu armură grea și sistem de control manual al turelelor.

TAXI_D_0 Navă de transport dintre planete și dintre transportoare, taxiurile dispun de o armură neglijabilă și nu sunt dotate cu armament.







de bani ce îţi stă la dispoziţie la început reprezintă o bază care elimină necesitatea grinding-ului plictisitor. După executarea a doar câteva misiuni vei avea bani pentru a-ţi echipa nava cu: tunuri laser MK II, cu lansatoare de rachete, cu upgrade-uri ale motorului şi a jump drive-ului. În fiecare moment al jocului vei avea destui bani pentru a nu fi stresat de lipsa de fonduri. Dacă nu vrei, nici nu trebuie să faci comerţ, răsplata pusă pe capul piraţilor fiind mai mult decât suficientă pentru a-ţi acoperi cheltuielile. Cei care însă vor să se îmbogăţească se vor bucura de sistemul economic redus la cele mai de bază concepte. Interfaţa prietenoasă şi uşor de folosit, oferă toate informaţiile necesare derulării unor expediţii comerciale cuprinzătoare. După doar câteva ore de trading, vei avea mai mult credit în bancă decât poţi cheltui.

Upgrade-urile nu vor include doar părţi mecanice, nava fiind parţial organică. Astfel, artefactele antice găsite în diferite colţişoare ascunse, vor avea efectele unor binecuvântări părinteşti asupra navei. Absorbite, acestea se transformă în puncte de experienţă ce pot fi cheltuite pentru îmbunătăţirea caracteristicilor navei.

Un final deloc glorios

Însă, nu e totul atât de minunat în lumea jocului. Printre altele, acesta suferă de scăderi bruşte de performanţă, transformându-se în cele mai neplăcute momente într-un matineu de diapozitive. Această problemă poate fi rezolvată doar prin repornirea jocului. În pofida vârstei engine-ului care poate fi numită frumoasă. Scenariile dominate de stele şi planete frumos animate, arată însă ca nişte cărţi poştale lipite cu bandă adezivă. Chiar dacă misiunile nu prea se repetă, grafica urmează o altă tendinţă. Producătorii au refolosit aceleaşi şi aceleaşi texturi, stiluri grafice şi idei peste tot în Univers. Partea acustică e monotonă, la fel de repetitivă şi lipsită de orice urmă de inspiraţie. Controlul cu un joystick sau gamepad este extrem de uşor, dar combinaţia mouse + tastatură şchiopătează la greu. În ciuda faptului că erorile jocului (doar o parte amintite) se pot dovedi frustrante, **Darkstar One** păstrează atmosfera de „încă o misiune să mai fac".

CELIBATMAN

jacint@pcgames.ro

Punctaj
DARKSTAR ONE



PRODUCĂTOR	Ascaron
PUBLISHER	CDV
OFERTANT	-
PREŢ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	de la 12 ani

PRO & CONTRA

+ varietate de misiuni
+ economie uşoară de înţeles
− control îmbârligat
− briefing prea concis

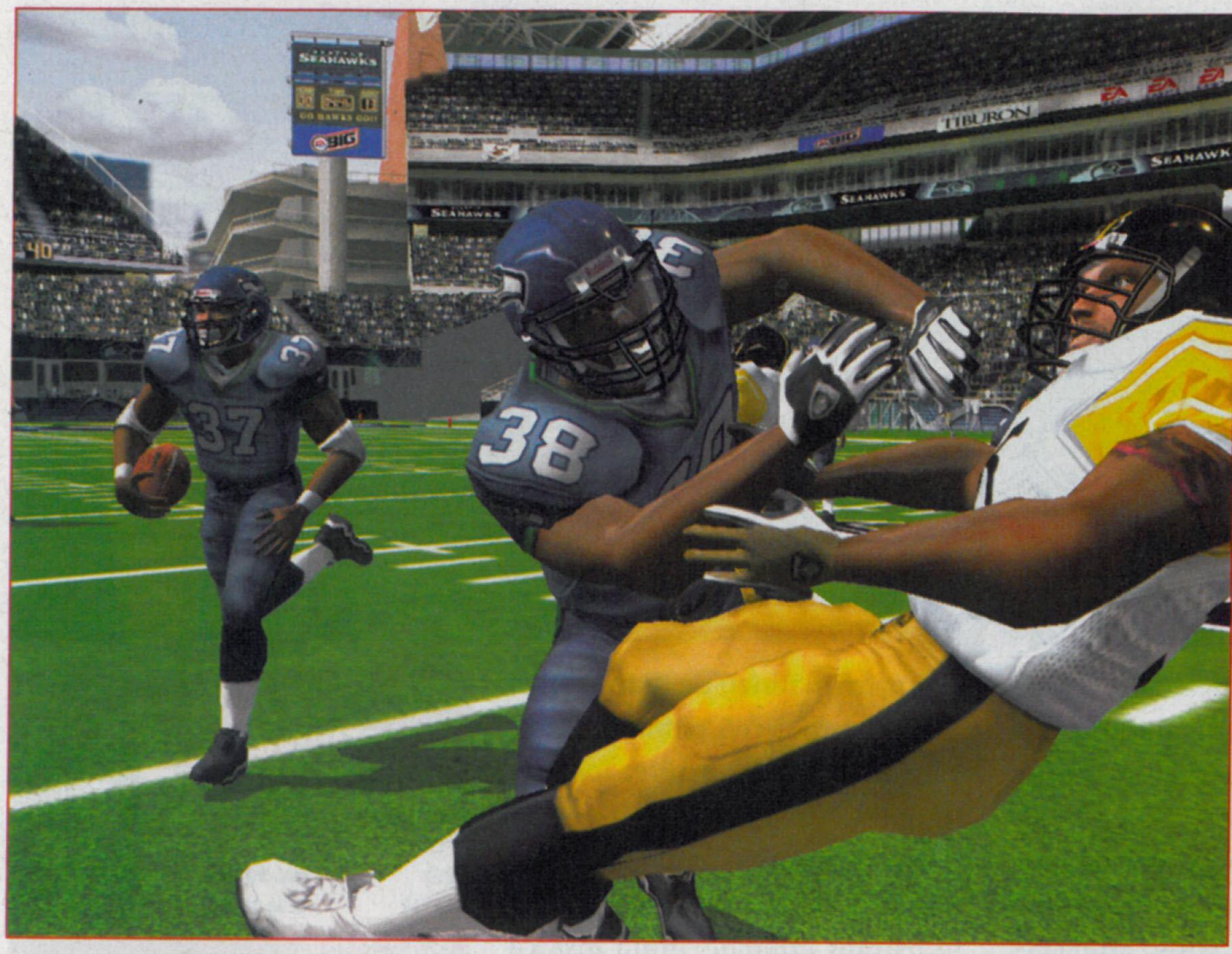
Grafică	78%
Sunet	64%
Gameplay	81%
Atmosferă	79%

76%

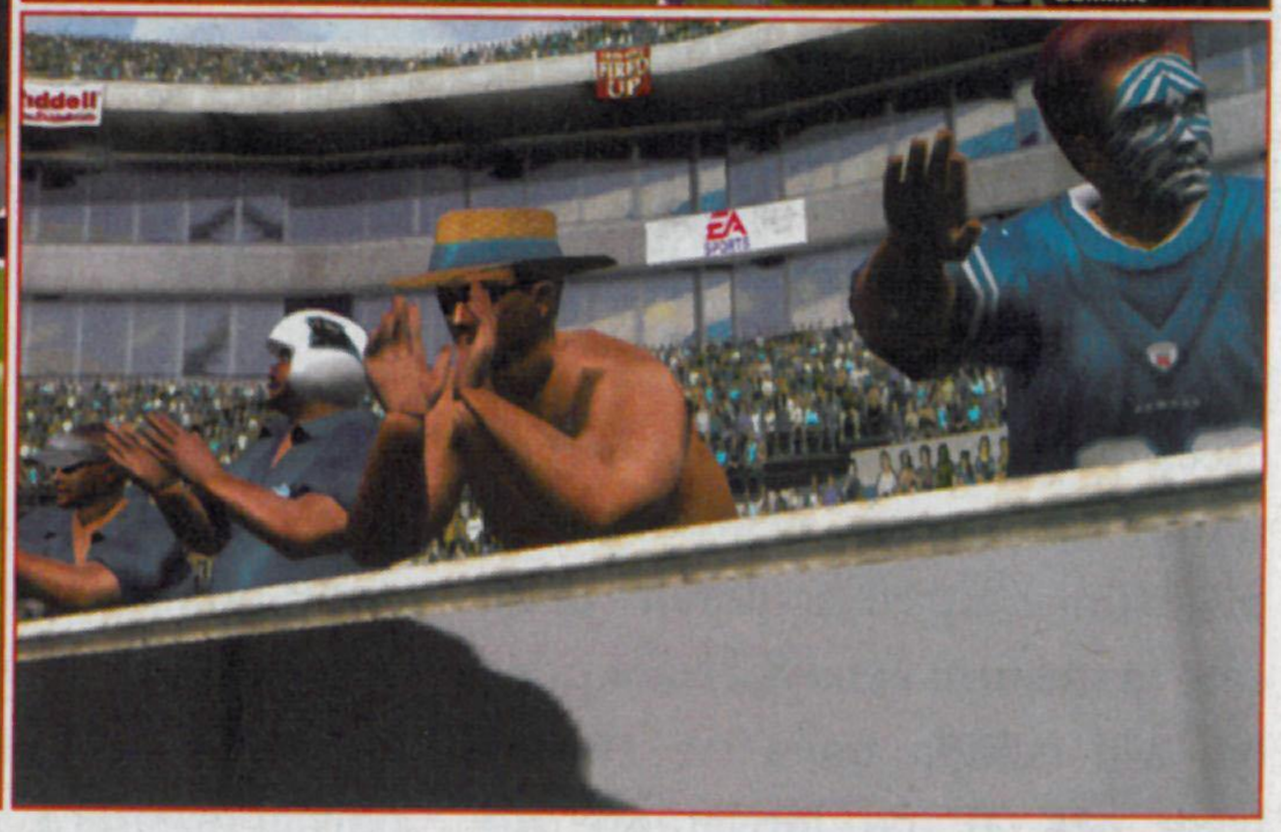
NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1,6 GHz	CPU	- 2,6 GHz
Video	- 128 MB	Video	- 256 MB
RAM	- 512 MB	RAM	- 1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
FREELANCER



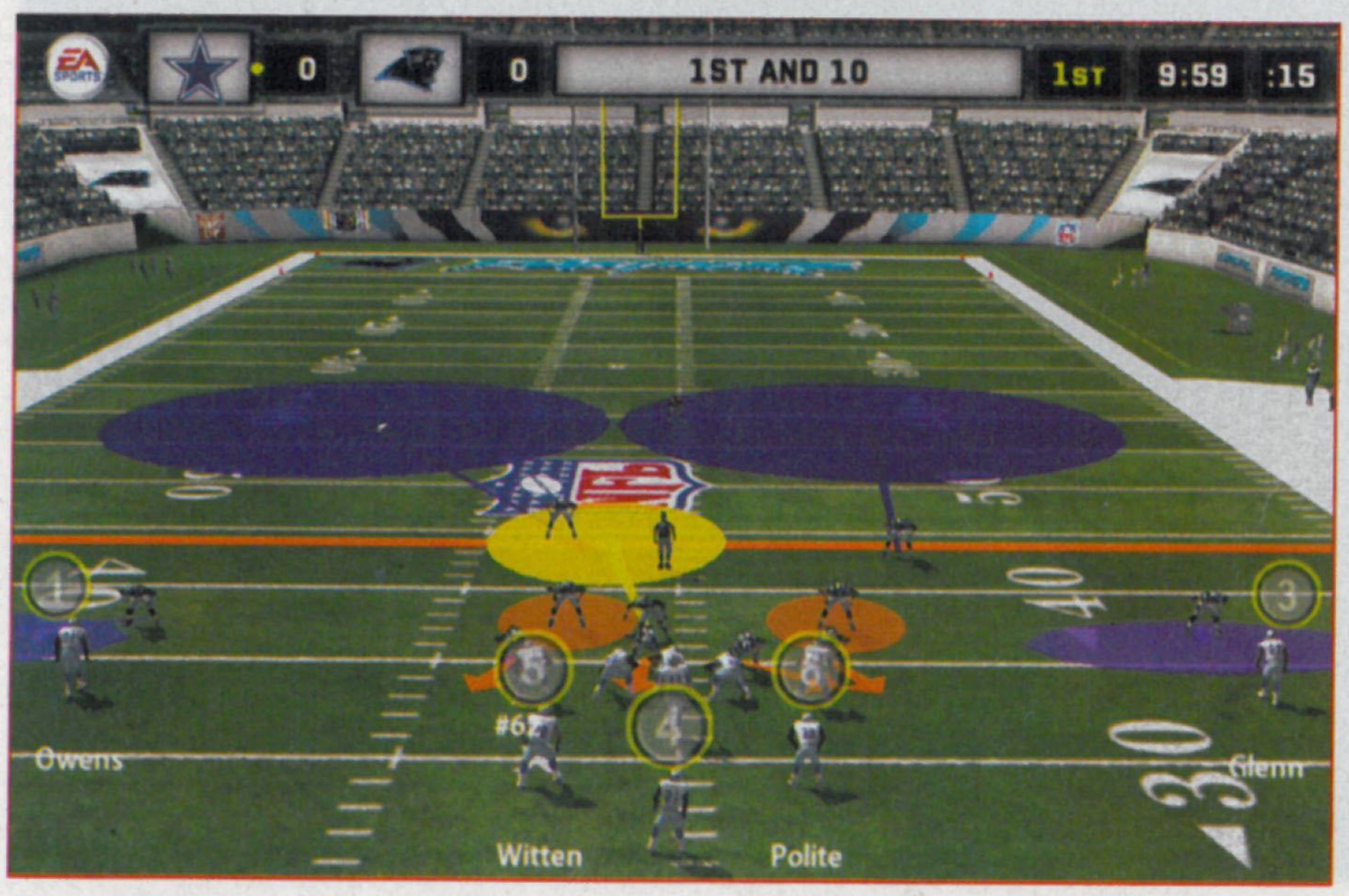






Madden NFL 2007

Dacă te-ai săturat de Champions League sau de Cupa Mondială, poţi încerca varianta americană a fotbalului. Nu vei da piept cu Ronaldinho, însă vei avea parte de fete frumoase, hamburgeri şi spectacol. Fanii „oului de struţ" au un nou motiv de bucurie. Madden NFL 2007 continuă franciza lansată încă din 1989 de celebrul John Madden.



Madden NFL 2007 apare şi pe PC, imediat după ce variantele pe console au făcut furori în SUA şi nu numai. Chiar şi fanii de rugby au gustat din plin din spectacolul oferit de **NFL**. La americani reţeta e simplă: se ia un produs de nişă, se adaugă câteva fete frumoase, se fabrică vedete, intră în rol o uriaşă structură de marketing, se semnează contracte fabuloase cu televiziunile, cu tam-tam-ul de rigoare şi show-ul poate să înceapă. Dacă mai adaug că în prima săptămână de la lansare s-au vândut 2 milioane de exemplare ale jocului, cred că am spus tot.

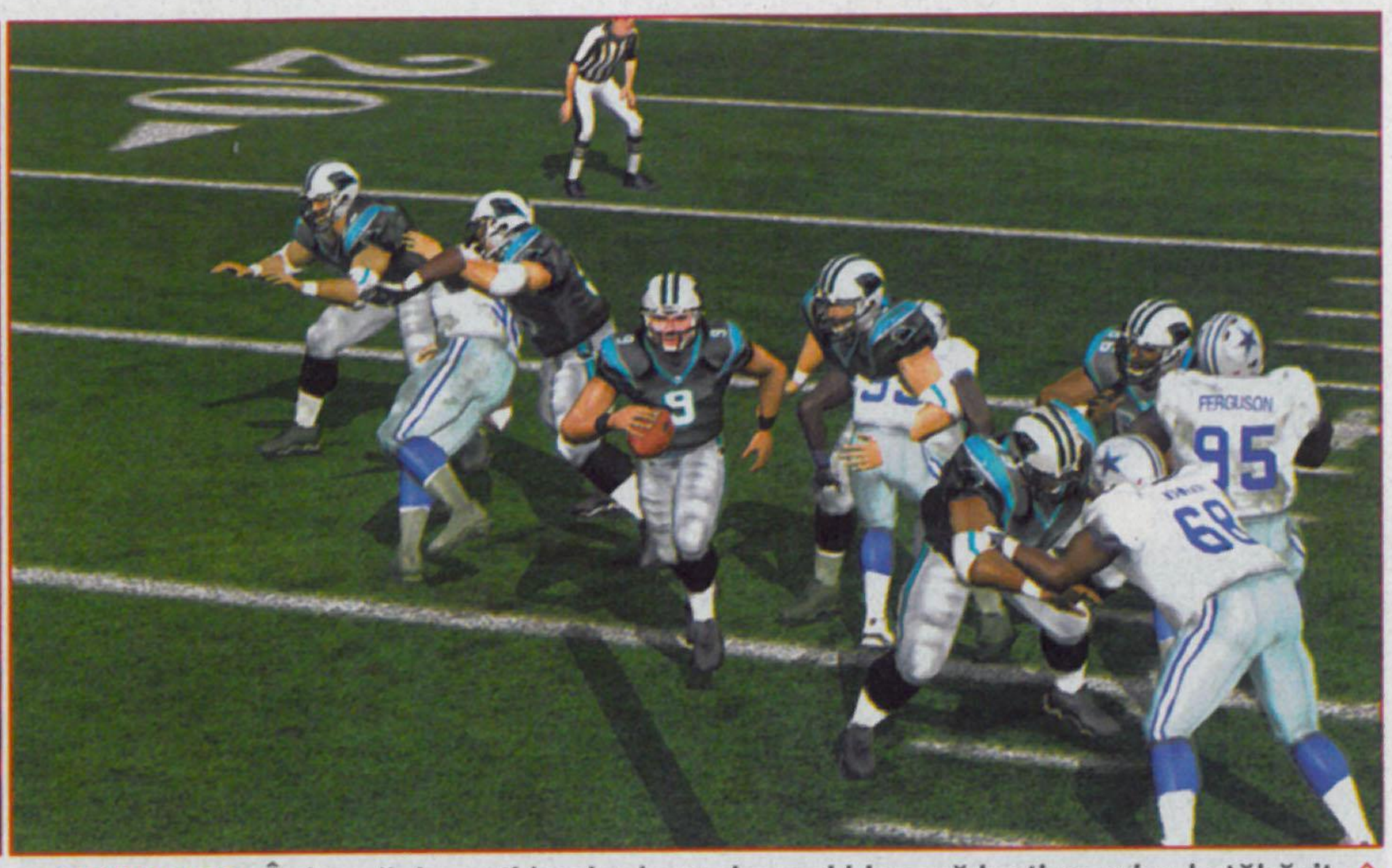
Seria **Madden NFL** a primit numele după un celebru comentator sportiv, John Madden, care nu era străin de fenomen, cucerind Super Bowl cu Oackland Raiders în 1976. Madden şi-a dat acordul de principiu ca numele lui să figureze alături de **NFL** cu condiţia ca jocul video să fie cât mai realist. Dacă a reuşit sau nu, numai fanii pot da răspunsul. Cert este că până acum seria **Madden NFL** a reuşit să vândă peste 51 milioane de exemplare. În caz că eşti fan declarat al fotbalului european, soccer pe numele lui de fată, la vederea **NFL 2007** vei avea acelaşi gust amar pe care-l încearcă Adrian Copilu Tembeliziune când aude suave acorduri de jazz.

La vremuri noi, tot noi...

După cum echipa care câştigă nu se schimbă, EA ne aduce aceeaşi Mărie cu altă pălărie. Acelaşi engine ca în **Madden NFL 2006** cu puţine îmbunătăţiri grafice şi de interfaţă şi câteva noutăţi în gameplay. Faţă de versiunea pentru consolă, cea pentru PC îţi va da mari bătăi de cap legate de control. Ca să devii un bun receiver sau un jucător periculos în atac va trebui să reţii o grămada de butoane, uneori vei încerca să imiţi o maimuţă folosindu-ţi chiar şi degetele de la picioare pentru a susţine atacul. Oricum, dacă ai reuşit să te familiarizezi cu controlul din tastatură, vei deveni un jucător imbatabil. Eu m-am plictisit repede de tastatură, noroc cu fratele Ciprian care mi-a înlesnit un blind meeting cu un pad, aşa



DIN CÂTE VĂD EU TINERE, ai serioase probleme cu dantura



FRAIERILOR, în loc să dansaţi lambada acolo, mai bine mă luaţi pe mine la tăbăcit

că am putut savura pe de-a-ntregul farmecul jocului.

Şi pentru că orice are un început, nu trebuie să fii un expert în fotbalul american ca să poţi juca **NFL 2007**. Pur şi simplu începi în modul *Practice*, unde vei avea şansa să exersezi mişcările şi loviturile până ţi se roade pielea de pe degete. Vei face bătături urmărind să te coordonezi cu ceilalţi jucători din linie. De asemenea, ai parte de rezolvarea unor situaţii de joc date, poţi exersa schemele unor antrenori celebri sau poţi să îţi etalezi cunoştinţele de strateg cu ajutorul unui editor.

Fie că vei juca din perspectiva unui jucător, antrenor sau spectator, vei avea şansa să simţi adrenalina. Coloana sonoră îţi va reda pe deplin atmosfera de spectacol din tribune, comentariul pertinent te va duce în lumea viselor.

Dacă violenţă nu e, nimic nu e...

În timpul atacului sau când vei face faza de apărare poţi schimba controlul jucătorilor foarte repede, schemele predefinite te pot ajuta. *Ask Madden* este o funcţie utilă pentru rookies, calculatorul alege pentru tine cea mai rezonabilă schemă ofensivă sau defensivă, după caz. Deliciul jocului îl reprezintă, în mod evident, tackling-urile. Impactul ierbivorilor purtători de muşchi şi licheni se va face auzit, oasele rupte, coastele fisurate, capetele sparte îţi vor da senzaţia că asişti la lupte de K1. Personal m-a încântat echipa specială, de transformeri sau cea care distruge ori finalizează un atac, m-au ajutat mult să înţeleg ceea ce se petrece cu adevărat pe un teren de fotbal american.

Chiar dacă schemele predefinite te ajută, după ce ai reuşit să creezi o breşă în apărarea adversă e bine să schimbi repede tactica din mers, să produci surpriza. La fel şi în apărare, vei putea bloca atacul, apoi recuperând mingea vei putea declanşa un contraatac fulgerător şi să finalizezi cu un touchdown (eseu). Esenţa jocului este să înscrii mai multe puncte decât adversarul, însă frumuseţea fazei te va face să uiţi de scor. Victoriile obţinute în ultimele secunde de joc sunt cele mai palpitante.

Dacă vrei să joci murdar, fără opţiunea Fair Play, vei descoperi cu uimire că nu numele grele din **NFL** îţi vor aduce victoria, ci iluştrii necunoscuţi, băieţii cu capul pătrat, 2 m înălţime, 130 kg. Ei îţi vor arăta practic cam ceea ce făceau gladiatorii pe vremea lui Spartacus. Intrările lor l-ar făcea invidios chiar şi pe Marius Lăcătuş, supranumit şi "Fiara".

Modul *Franchise* vine cu noutăţi în domeniul selecţiei de tinere talente. Poţi urmări evoluţia unor rookie din campionatele universitare sau invita într-un summer camp. În cadrul draft-ului vei putea să faci alegerea potrivită pentru a angaja un viitor star.

În modul *Super Star* la sfârşit de carieră rookie-ul pe care l-ai creat poate să ajungă în Hall of Fame. Nu va fi de ajuns să alergi mii de yarzi cu balonul, să înscrii 2.000 de touchdown-uri sau să interceptezi mingea. Trebuie să devii o personalitate, un lider în cadrul echipei, să fii apreciat de fani şi de presă.

Versiunea PC a **Madden 2007** nu excelează în modificări faţă de cea anterioară. Posesorii de consolă vor observa cu siguranţă modificări la capitolul grafică şi control.

ARMATA ULTRA
mircea@pcgames.ro

Punctaj
MADDEN NFL 2007

PRODUCĂTOR	EA Tiburon
PUBLISHER	EA Sports
OFERTANT	-
PREŢ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	de la 8 ani



PRO & CONTRA

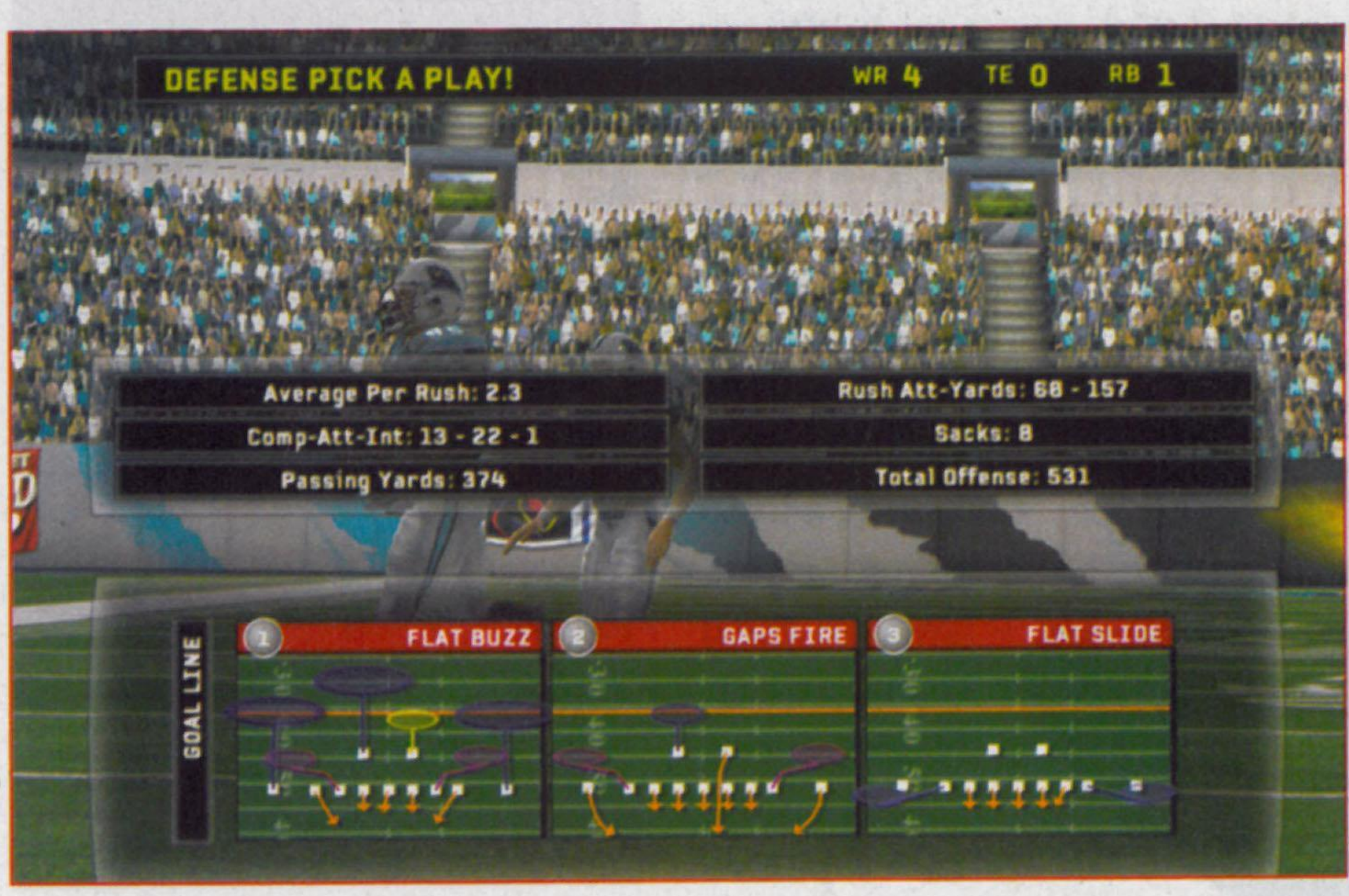
+ gameplay atractiv
+ dinamică reuşită
- control greoi din tastatură
- noutăţi relativ puţine faţă de versiunea anterioară

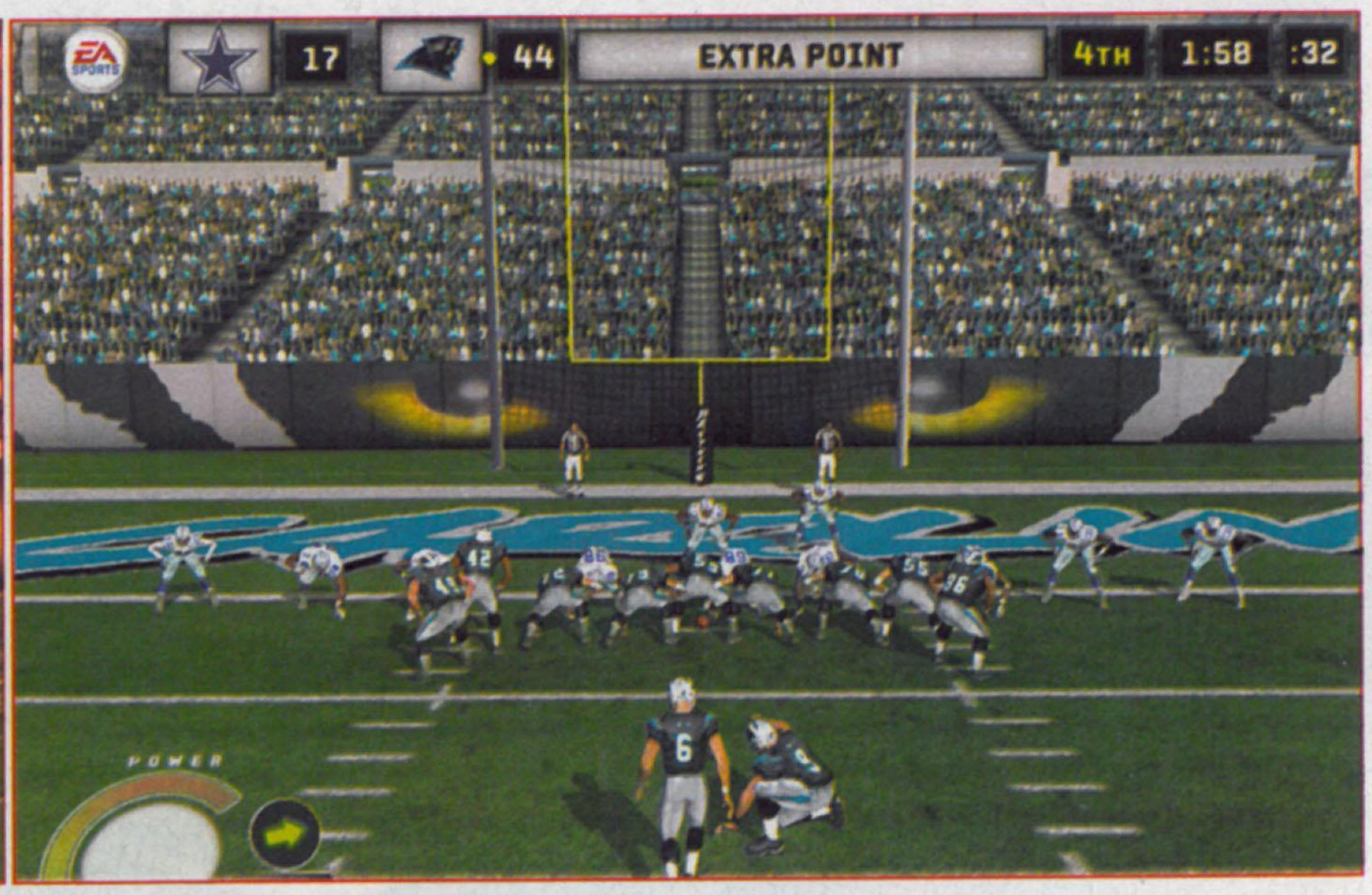
Grafică	*80%*
Sunet	*81%*
Gameplay	*83%*
Atmosferă	*81%*
Multiplayer	*80%*

81%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 800 MHz	CPU	- 1,5 GHz
Video	- 64 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
SERIA MADDEN NFL









Evolution GT

Pe piaţa suprasaturată a jocurilor de curse, **Evolution GT** încearcă cu disperare să-şi demonstreze personalitatea unică. Abătându-se de la arcade-ul reprezentat de **NFS**, dar păstrând distanţa şi faţă de partea de simulare din **TOCA**, producătorii s-au gândit că ar fi original să simuleze în afară de curse şi maşini, şi pilotul. Rezultatul este o ciorbă puturoasă care îndepărtează aproape orice fan al genului. Faptul că împrumutul din diferite alte genuri nu a ieşit tocmai cum se aşteptau producătorii, devine evident încă de la tutorialul introductiv, însufleţit de campionul de raliuri, Gabriele Tarquini. Ilustrul pilot ne familiarizează, cu un zâmbet senin, cu toate inovaţiile care au dus la colapsul jocului. Una dintre primele noutăţi prin care încearcă să se remarce acest joc ucis din faşă este un indicator ataşat de maşina oponenţilor şi denumit intimidation. Acest indicator exprimă stresul oponenţilor cauzat de prezenţa ta. Dacă te ţii destul de mult de ei, aceştia eventual vor greşi, oferindu-ţi posibilitatea să-i depăşeşti cu uşurinţă. În teorie sună bine, în practică este catastrofal: bara se termină foarte rapid, oponentul din faţă trage pe dreapta şi tot ce trebuie să faci e să accelerezi şi să treci de el. Nu e simulare, ci aberaţie! Şi mai patetic e efectul aceluiaşi indicator asupra ta! Dacă un oponent se ţine de tine prea mult, grafica devine înceţoşată pentru a simula stresul prin care treci şi după o vreme se întunecă totul. Da, ai citit bine, dacă se ţine prea mult de tine un oponent, pilotul tău orbeşte. Deja acest lucru este destul pentru a arunca jocul într-o groapă adâncă şi întunecată a absurdităţii, dar producătorii au continuat cu alte gafe de mărimea piramidelor egiptene. Să continuăm cu aşa numitul cunning overtake. Din cauza unor evenimente misterioase, în anumite situaţii poţi să accelerezi mai repede şi să atingi viteze maxime mai mari decât cele obişnuite. Deşi nu e explicat prea clar cărui fapt se datorează acest boost, Tarquini era încântat de această inovaţie. Mai ştii, pilotul tău o fi băut vreun Red Bull înaintea cursei şi licoarea o fi având efect întârziat?! Ultimul punct ridicol al jocului este pompos denumitul The Tiger Effect. Nu e vorba de prestaţii ale unor îmblânzitori de animale, ci de simulare a abilităţii piloţilor de a prevedea ce are să se întâmple pe pistă. Astfel, asemenea lui **Prince of Persia**, a fost inclusă opţiunea rewind care-ţi permite să dai timpul înapoi şi să corectezi manevra greşită. Aceasta chiar dacă funcţionează bine, rămâne o trăsătură absurdă a jocului şi reprezintă un cheat încorporat. N-am încercat, dar poate că pentru ceva mărunt în plus, pilotul îţi citeşte în palmă şi viitorul cu simţul lui de tigru. Pe tot progresul carierei tale, aceste inovaţii dau un sentiment ciudat, mai ales că alături de abilitatea de a controla vehiculul, şi acestea diferă de la pilot la pilot. Cheltuind experienţa obţinută în urma curselor, poţi îmbunătăţi abilităţile speciale, atingând noi niveluri nebănuite. Se vede că producătorii au vrut să transpună în mod inteligent pe PC trăsăturile caracteristice jocurilor de curse de pe console. În mod evident, au eşuat neavând nici o scuză, sau iertare.

CELIBATMAN
jacint@pcgames.ro



Punctaj
EVOLUTION GT



PRODUCĂTOR	Milestone
PUBLISHER	Black Bean Games
OFERTANT	-
PREŢ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	de la 12 ani

PRO & CONTRA

- (+) varietate a design-ului de nivel
- (-) tutorial catastrofal
- (-) sistem de RPG lipsit de sens
- (-) inovaţii absurde

Grafică	78%
Sunet	74%
Gameplay	55%
Atmosferă	56%

66%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 800 MHz	CPU	- 1,6 GHz
Video	- 32 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
TOCA 3





GTI Racing

De-a lungul anilor am putut deja vedea mai multe jocuri dedicate unei anumite mărci de maşini sau unui model. Cel mai reuşit a fost **NFS: Porsche**, dar să nu uităm nici de **Viper Racing**. După mulţi alţii a venit şi rândul lui Volkswagen, care a dat naştere unor legende precum Broasca sau Golf-ul. **GTI Racing** este însă departe de nivelul calitativ care i-a adus lui **NFS: Porsche** faima nemuritoare. Dar să nu facem confuzii şi să nu băgăm în aceeaşi oală **NFS** sau **Grand Turismo** cu **GTI Racing** – sunt categorii diferite. Jocul care pune în prim plan maşina poporului nemţesc se vrea distractiv, un scop pe care-l atinge cu brio. **GTI Racing** trezeşte la viaţă instinctele de pilot ascunse în fiecare dintre noi şi ne oferă o porţie bună de distracţie. Pur şi simplu, te ţintuieşte în faţa monitorului şi te face să te târăşti spre pat dimineaţa la ora trei, epuizat, dar încă savurând design-ul pistelor şi gustul dulce al victoriei.

Gameplay-ul este simplu, poate prea simplu. La început va trebui să achiziţionezi un vehicul standard aparţinând unuia dintre cele cinci clase în care au fost împărţite VW-urile de către producători. Apoi îl modifici piesă cu piesă şi îl faci din ce în ce mai rapid. Cel mai bun lucru este că simţi orice adaos mic. Joculeţul reuşeşte să-ţi infuzeze un sentiment de viteză ca la carte. Din păcate, nu vei avea acces din prima la toate modelele sau clasele. Va trebui să câştigi dreptul să-ţi bagi nasul printre cele puţin mai exotice. Acest lucru este destul de frustrant, deoarece poţi încerca capacităţile unui vehicul abia după ce l-ai cumpărat. Şi mai neplăcut e faptul că după achiziţie maşina se devalorizează automat. De exemplu, un Golf MKI care te-a costat 15.000 de dolari, după ce ajunge în posesia ta valorează doar 3.000 de dolari. Înţeleg că producătorii au simţit nevoia implementării unui anumit realism, dar totuşi ce-i mult nu-i puţin! Chiar dacă te vei ataşa de maşinuţa ta tunată cu atâta pasiune, la un moment dat va trebui să renunţi la ea. Motivul e simplu: cum evoluezi în joc apar maşini mai puternice, iar un Golf III Cabrio nu mai poate ţine pasul cu un Golf IV GTI.

Cele mai exasperante sunt bug-urile din joc. Se întâmplă destul de des ca după ce ai câştigat o cursă scăldându-te în sudori, jocul să se blocheze şi tu să fii nevoit să reporneşti PC-ul. Să nu mai vorbim că te pomeneşti de multe ori premiat cu medalia de bronz sau de argint, chiar dacă, de fapt, ai câştigat cursa. Eh, patch-urile ar putea corecta acest lucru.

Fizica jocului (pornind de la comportamentul maşinilor şi terminând cu aderenţa) este destul de bună şi nici grafica nu e de lepădat. Muzica este, din păcate, repetitivă şi plictisitoare, har Domnului poate fi oprită!

Pentru fanii Volkswagen acest joc este obligatoriu, şi există şansa ca şi ceilalţi să-l găsească distractiv. Păcat că sunt atâtea buguri...

CELIBATMAN
jacint@pcgames.ro

Punctaj
GTI RACING



PRODUCĂTOR	Techland
PUBLISHER	Deep Silver
OFERTANT	-
PREŢ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	fără limită de vârstă

PRO & CONTRA

- \+ distractiv şi captivant
- \+ fizică realistă
- − prea multe bug-uri grave
- − coloană sonoră total nereuşită

Grafică	78%
Sunet	65%
Gameplay	63%
Atmosferă	73%

70%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1,2 GHz	CPU	- 2 GHz
Video	- 64 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
EVOLUTION GT





Clive Barker's Undying (2001)

Rareori mi se întâmplă să pun mâna pe un joc şi să realizez cât timp a trecut de când n-am mai jucat o capodoperă. Acest sentiment mi l-a provocat din primele minute Undying, un FPS care nu trebuie nicidecum marginalizat de către un gamer... Acum să aruncăm discursul tipic de politician pe geam şi să vorbim cu tonul de colerico-sicko-schizo-maniaco-om normal (ca să nu pară plictisitoare restu'...) pe care Undying îl merită...



Am spus mai sus capodoperă deoarece **Undying** mi-a amintit de opera de artă din 1993, **Doom**, a celor de la ID Software. Iar ca să încep cu singurul neajuns al jocului voi vorbi de multiplayer-ul inexistent al lui **Undying** (nu există joc de 100%, CLAR !?!?!) spre deosebire de **Doom** care şi-a prelungit istoria datorită multiplayer-ului. Din cauza acestui fapt, longevitatea jocului e redusă substanţial. Oricum, dacă **Undying** este o aventură de-o noapte, nicidecum jocul nu a fost conceput pe şoseaua de centură a universului ludic. Să începem....

Şa la la la, la la la la, laaaa, la la la DIE !!!!

Se întâmplă mai rar ca o carte (sau mai multe) să devină un punct de plecare pentru un joc, dar şi mai rar ca acea carte să fie una horror. Cei de la EA s-au hotărât să pună în 2001 un checkpoint în istoria genului FPS, nu numai prin temă, ci şi prin calitatea jocului.

Vei începe în pielea lui Patrick Galloway, un explorator irlandez ocult (sună ironic, nu?) care pleacă în ajutorul prietenului său Jeremiah Covenant, căruia îi datorează viaţa. Jeremiah crede că a declanşat un blestem teribil asupra lui şi asupra familiei sale. Blah, blah, blah... citiţi cărţile, nu vă mai cocoşaţi în faţa PC-ului atâta timp! Respiră Remus, aşa... respiră... Engine-ul a fost luat de la **Unreal Tournament**, dar a fost foarte mult imbunătăţit. Acest lucru se vede din efectele de lumină, fum, praf sau chiar cele ale sângelui. Să nu mai vorbim de ploaie sau zăpadă, elemente care până în 2001 se foloseau rar, dar care apar aici în toată splendoarea lor. O mare parte a jocului se desfăşoară intr-un conac al Irlandei anilor '20, iar restul jocului în nişte locaţii care fac din clipitul ochilor o chestiune a trecutului, asta în caz că veţi mai clipi după finish-ul jocului... Casa în sine este umplută cu decoraţiuni, uşi masive de lemn, scări în spirală şi alte elemente care fac arhitectura de excepţie. Desigur, te poţi pierde acolo ca un elev al unei şcoli profesionale când dă Bac-ul la română. Artwork-ul neogotic se potriveşte perfect cu ceea ce are de oferit Clive Barker, adică îţi şopteşte suav în urechea figurativă şi metaforică, un calm şi drăguţ: "MORI!!! "

Tanatologia fără profesor. Curs elementar.

Pachetul nu ar fi complet dacă aceasta grafică copleşitoare nu ar



fi însoţită de un sound pe măsură sau chiar fenomenal, aş spune. E adevărat că voice-acting-ul este un pic forţat, dar atmosfericul şi ambientalul merită toate laudele deoarece sunt realiste, variate şi, mai presus, funcţionează de minune la capitolul "ridicat stalagmite pe coloana vertebrală" (desigur, pentru non-cardiaci eu recomand stilul de joc: "noaptea, rolete trase, geam deschis"). Exemplu: la o armă mélée pe care o găsiţi mai târziu în joc se aude sunetul bolnav de carne sfâşiată! Dacă tot suntem la arme, pot să spun că am întâlnit un arsenal cu adevărat complet, fără exagerări de genul "jet-pack-uri". De la armele convenţionale (revolver, shotgun) până la armele "oculte", printre care şi respectiva coasă de mai sus. O alta armă ce merită lăudată este şi Tibetan War Cannon, nume ciudat, armă şi mai ciudată. Ea, pe lângă o precizie oribilă la distanţă şi forţă maximă la apropiere, mai dispune şi de un frost attack, mai mult decât handy-dandy pentru acele nopţi fierbinţi cu amanta ţinută de şoldu-i subţire la o promenadă mai mult sau mai puţin erotică pe coasta Irlandei... Ups... Mi-am uitat romantismul în patul lui Paul (prietenii ştiu de ce)...

La capitolul gameplay lucrurile stau şi mai bine. Este introdus modulul two-handed combat (fără two-handed sword cu damaj-ul 2d12+2) în sensul că putem să ne hazardăm în luptă cu clic stânga, iar apoi pentru un finish grandios putem să avem pregătită o vrajă ofensivă pe clic dreapta pentru a ne dezintegra adversarul. Acest lucru face diferenţa în **Undying**. De exemplu, când trebuie să-ţi reîncarci arma în timpul luptei, îţi poate fi de enorm ajutor să respingi atacuri cu ajutorul unor vrăji. Aşa, deci vrăjile... Giizăs! vrăjile! De la scutul defensiv până la Ectoplasmă şi furtună fioroasă de cranii, uşor amuzate de statutul lor ontologic şi antropologic. Scopul lor este acela de a râde frenetic timp de câteva secunde de invocaţie neortodoxă (depinde de câte cranii invocăm, de la unul până la trei) înainte de a-şi da neobştescul sfârşit explodând ca aripa nordică a Pentagonului în adversarii noştri. În rest, gameplay-ul e cam la fel ca la oricare FPS apărut recent.



Cine sapă groapa altuia, joacă Undying...

Aventura morbidă a lui Patrick Galloway lineară precum tipic pentru un shooter, dar nu te plictiseşti nici o secundă (mă refer şi la feeling-ul trăit în lumea paralelă Oneiros). Singurul loc care nu prea se potriveşte cu atmosfera "**Undying**" este un loc numit "Eternal Autumn" unde doar peisajele sunt pitoreşti, nu şi carnagiul. Ei, toţi avem nevoie de o pauză cândva, d-aia fără Kit-Kat, că îngraşă...

Mai trebuie apreciat că acest FPS nu este destinat copiilor lobotomizaţi din net-café-uri care se uită doar la blood&gore şi care devin extaziaţi când dau un "head-shot". Dacă cineva apreciază firul epic dintr-un joc atunci acesta este jocul care trebuie încercat. E adevărat că există multă hemoglobină în acest joc, dar să fim serioşi: E un shooter HORROR ! Sincer, eu m-am pus perfect în pielea personajului, împrumutându-i caracteristicile, mai puţin acel pocit de accent irlandez dislexic şi alcoolic. Aşa că, respirând spastic, cu ochii roşii, cu muşchii încordaţi, cu degetele tremurânde, cu venele pulsând în tâmple, cu un zâmbet de Ted Bundy... poţi spune că joci cu adevărat **Undying**. Acum EKG-ul meu este aşa de orizontal şi lin precum cel al unui undead... Fie-mi ţărâna uşoară!

SOLDATU' SEIC
Remus





Mouse-uri care muşcă

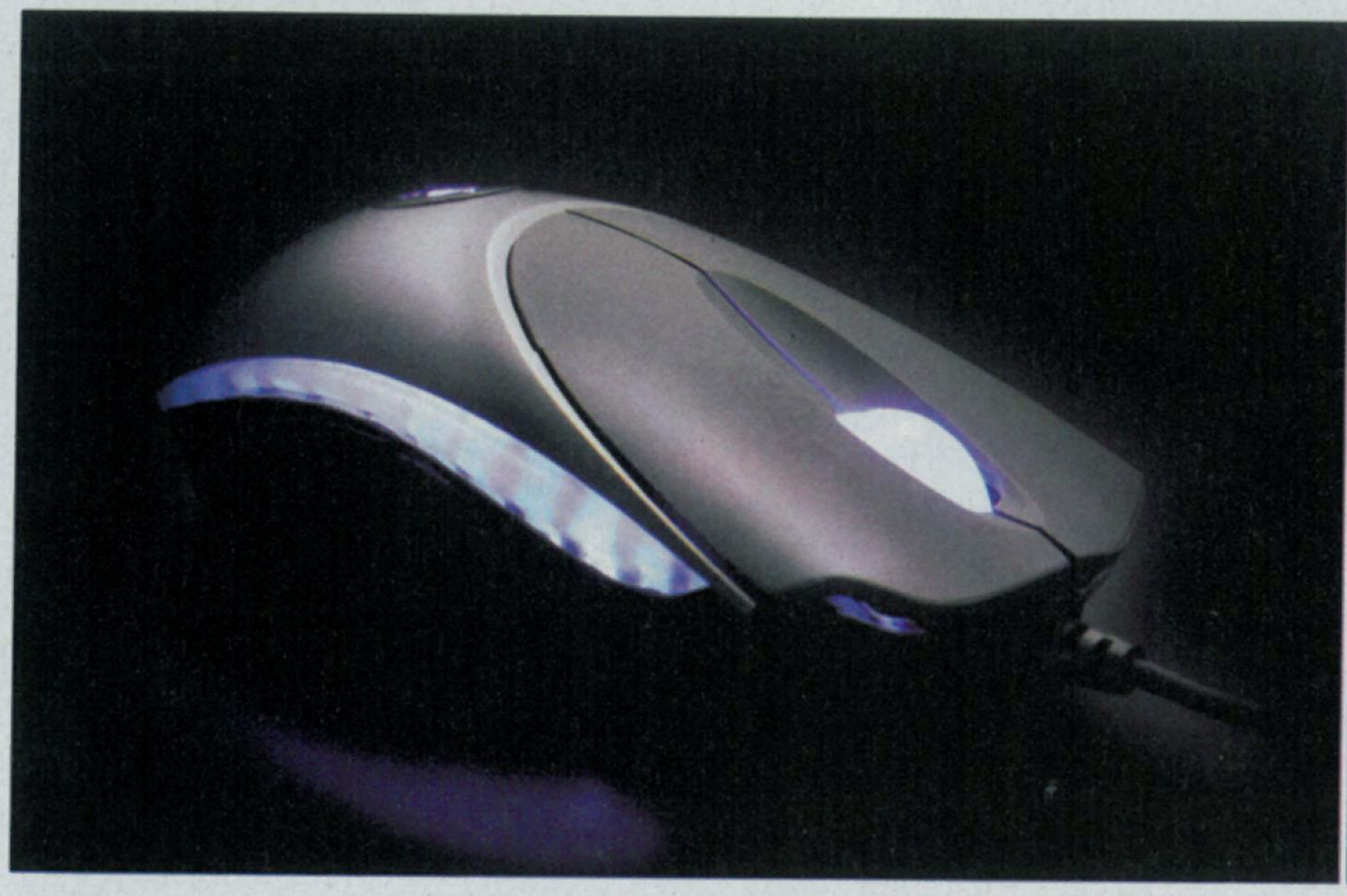


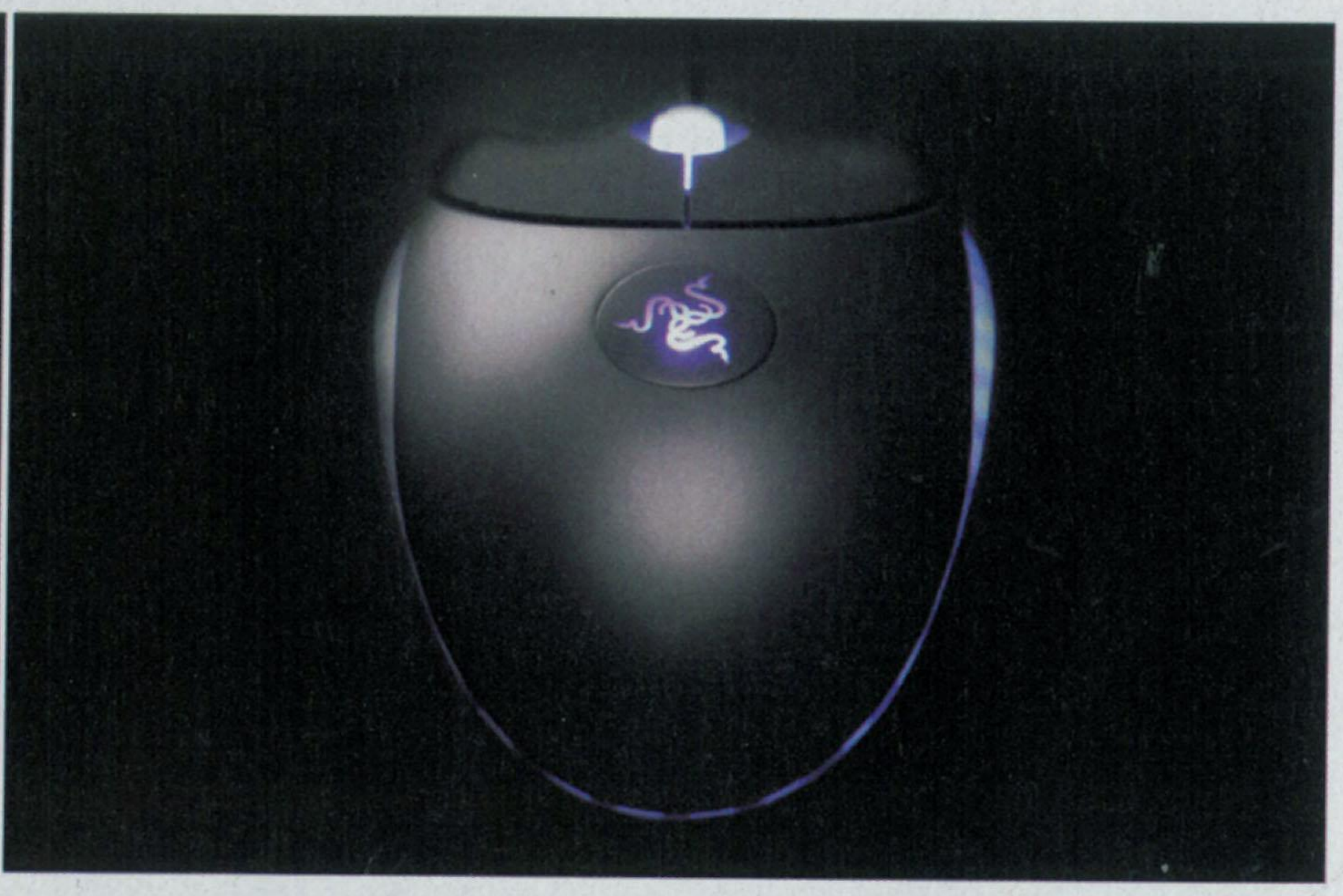
Permiteţi-mi să parafrazez puţin cuvintele lui Razer Dude: acestea nu sunt mouse-urile bunicii care chiţăie printre compoturile de pe raft, aceste mouse-uri sunt high tech!

Luna aceasta am luat la purecat echipamentele profesioniste de gaming oferite de celebrul producător Razer. Alături de mai multe rozătoare şi-au făcut apariţia şi nişte mouse pad performante destinate în special jucătorilor împătimiţi.

Razer Copperhead

Văzând mândria celor de la Razer n-ai cum să nu te miri de câtă tehnologie avansată poate încăpea într-un „simplu" mouse. Mulţi consideră că nu există diferenţe între diferitele mouse-uri, adevărul e însă că nici nu e nevoie de o analiză atentă să simţi diferenţa dintre un mouse optic şi unul laser. De ceva vreme încoace şi din robinet numai G7 curge. Una dintre cele mai mari inovaţii aduse de acest mouse este faptul că permite utilizatorului să schimbe sensibilitatea prin modificarea setărilor dpi on the fly (adică în timp real). Există patru setări care corespund cu patru niveluri de sensibilitate: 400, 800, 1600 şi 2000 dpi. Trecerea de la unul la celălalt în ordine crescătoare se face cu ajutorul a două butoane sau cu ajutorul meniului soft-ului inclus. O altă noutate este faptul că mouse-ul stochează aceste informaţii în cei 32 KB de memorie ai săi şi nu în driverul care vine instalat pe computer. Foarte util în cazul partidelor LAN când foloseşti calculatorul altuia: este de ajuns să conectezi mouse-ul la USB şi ai la îndemână setările tale, nemaifiind nevoie de driver sau soft.











Meniul driver-ului este necesar ajustării polling rate-ului de la standardul de 125 Hz (8ms) caracteristic USB-ului, la 500 Hz (2ms), respectiv 1000 Hz (1ms). Mouse-urile obişnuite au 125 Hz, iar Logitech G7 are un polling rate de 500 Hz. Aceste valori pot fi crescute prin intermediul unor programe de tuning, dar acelea necesită repornirea PC-ului. Copperhead face şi acest lucru on the fly. La ce ajută un polling rate ridicat? La cursivitate! O rată crescută verifică mai des poziţia actuală a mouse-ului, calculând corect traiectoria acestuia. Pentru a exemplifica cât mai bine, haideţi să ne imaginăm o situaţie extremă. Dacă rozătorul pe care-l folosiţi ar avea polling rate de 1 Hz, ar citi mişcările mouse-ului doar odată pe secundă. Toate mişcările făcute în intervalul dintre două citiri ar fi pierdute. Acesta este bineînţeles un exemplu absurd, dar reprezentativ. Săritura de la 125 Hz la 500 Hz este una care se face simţită, mult mai mult decât cea de la 500 la 1000. În cazul încinselor partide de death-match sau capture the flag diferenţa aceasta poate fi salvatoare de viaţă. DPI-ul crescut este cât se poate de util deoarece sporeşte sensibilitatea mouse-ului fără să fie nevoie de sacrificarea acurateţii. Cele 1000 Hz de polling rate combinate cu setarea de 2000 dpi fac din Razer Copperhead cel mai performant mouse care există la ora actuală. Acesta nu este doar sloganul de marketing al producătorului, ci un fapt atestat de săptămâni de testare.

Rozătorul vedetă are o formă lunguiaţă şi suplă şi este uşoară (cel puţin faţă de Logitech-ul wireless pe care-l foloseam înainte). Din lungimea de circa 13 cm, jumătate este reprezentată de cele două butoane principale. Această formă s-a dovedit a fi foarte practică şi comodă. În timpul jocurilor a fost de ajuns să-mi folosesc degetele pentru a trage spre mine mouse-ul (în loc de întregul braţ), cu degetul arătător şi cel mijlociu amplasate comod pe butoanele principale, degetul mare fiind amplasat pe partea laterală pentru a mişca mouse-ul în stânga şi în dreapta. În timpul aplicaţiilor mouse-ul s-a potrivit perfect în palmă, degetul mijlociu mutându-se pe rotiţa de scroll, iar inelarul pe butonul de dreapta. Datorită materialului folosit, palma nu prea transpiră nici după îndelungate sesiuni de utilizare, iar, graţie formei butoanelor, degetele nu alunecă de pe acestea. Copperhead mai are pe el două butoane laterale, relativ comod amplasate (pentru unii butonul secund poate fi poziţionat puţin cam în spate). Celelalte două butoane sunt folosite pentru ajustarea setărilor de dpi. Configurarea altor funcţii pe ele nu este prea utilă, butoanele din partea dreaptă fiind amplasate prea incomod pentru a fi folosite des... cel puţin de dreptaci. Dacă mouse-ul este luat în mână de către un stângaci sau dacă citim precizările că mouse-ul a fost proiectat ambidextru, înţelegem imediat rolul lor. Din fericire toate butoanele sunt programabile, driver-ul oferind o mare varietate de opţiuni. Începând de la combinaţii de taste şi terminând cu macros, butoanelor le pot fi liber atribuite diferite funcţii.

Design-ul mouse-ului nu doar







că e practic, dar e şi foarte arătos. Când nu e pornit, nu arată prea atractiv, dar, odată pornită iluminarea, nu prea cred să existe gamer care să-i reziste. De sub învelişul negru semi-mat, străbate o lumină supranaturală disponibilă în trei nuanţe: roşu, albastru şi verde. Logo-ul de pe spatele rozătorului pulsează, în timp ce ledul şi partea laterală sunt iluminate constant. Iluminarea nu este deranjantă sau lipsită de gust, dimpotrivă conferă şoarecului aspectul unui şarpe fioros.

Pentru a uşura alunecarea şi a reduce cantitatea de mişcare necesară deplasării mouse-ul, acesta a fost îmbrăcat cu şoşoni de teflon. Dacă aceştia se murdăresc sau se uzează, în manualul produsului a fost inclus un set de rezervă. Cablul are o lungime de peste doi metri şi, datorită materialului din care a fost confecţionat, nu încurcă cu nimic mişcarea mouse-ului. Cireaşa de pe tort o reprezintă mufa USB placată cu aur. Folosesc oare într-adevăr toate aceste găselniţe? Deşi iniţial am fost sceptic, trebuie să recunosc că s-au îmbunătăţit performanţele mele din **Quake 4** şi **Call of Duty 2** de când am început să folosesc Copperhead. Folosind o comparaţie mai plastică aş spune că trecerea de la un mouse obişnuit la Copperhead, este aidoma trecerii de la 30 fps la 60 fps.

Preţul mouse-ului este de 50 euro, fiind mai scump decât un G7, dar să nu uităm faptul că Razer Copperhead este într-adevăr un mouse pentru jucători.





Razer Diamondback

Diamondback poate fi o atracţie pentru cei care doresc un mouse bun, dar au un buget mai limitat, sau pentru cei cărora li se pare prea sensibil Copperhead. Ambalajul lui Diamondback seamănă destul de mult cu cel al fratelui mai mare – la fel şi design-ul. Cutia include în afară de mouse, manual, CD cu driver şi o bocceluţă de neopren, proiectată pentru cei care doresc să-şi care rozătorul după ei.

La prima vedere forma este aceeaşi ca şi în cazul lui Copperhead, doar materialele folosite sunt diferite. În loc de un material cauciucat avem parte de un plastic transparent care lasă să se vadă interiorul mouse-ului. De asemenea, iluminarea acestui mouse este mult mai stridentă, dar departe de a fi deranjantă. În afară de cele trei variante de culoare Acid Green, Plasma Blue şi Salamander Red, există şi o variantă specială a mouse-ului denumită Chameleon. Aici plasticul a fost înlocuit cu o suprafaţă sidefie pe spate şi de un plastic negru mat pe partea opusă. Iluminarea roşie discretă de pe lateral este umbrită de suprafaţa care joacă în culori trecând de la mov spre verde. Acest material plastic, du-pă folosire mai îndelungată poate duce la o uşoară transpiraţie a mâinii, lucru nu foarte plăcut.

Din punct de vedere tehnic mouse-ul rămâne doar cu puţin în urma lui Copperhead. Diamondback are o rezoluţie maximă de 1600 dpi, sensibilitatea

Punctaj RAZER COPPERHEAD — 96%

PRODUCĂTOR	Razer
DISTRIBUITOR	SC Dream IT SRL
PREŢ	70 euro

PRO & CONTRA

- + cel mai performant mouse al momentului
- + design modern şi foarte plăcut
- + performanţe deosebite
- − preţ mare pentru bugetul nostru

Punctaj RAZER DIAMONDBACK — 92%

PRODUCĂTOR	Razer
DISTRIBUITOR	SC Dream IT SRL
PREŢ	50 euro

PRO & CONTRA

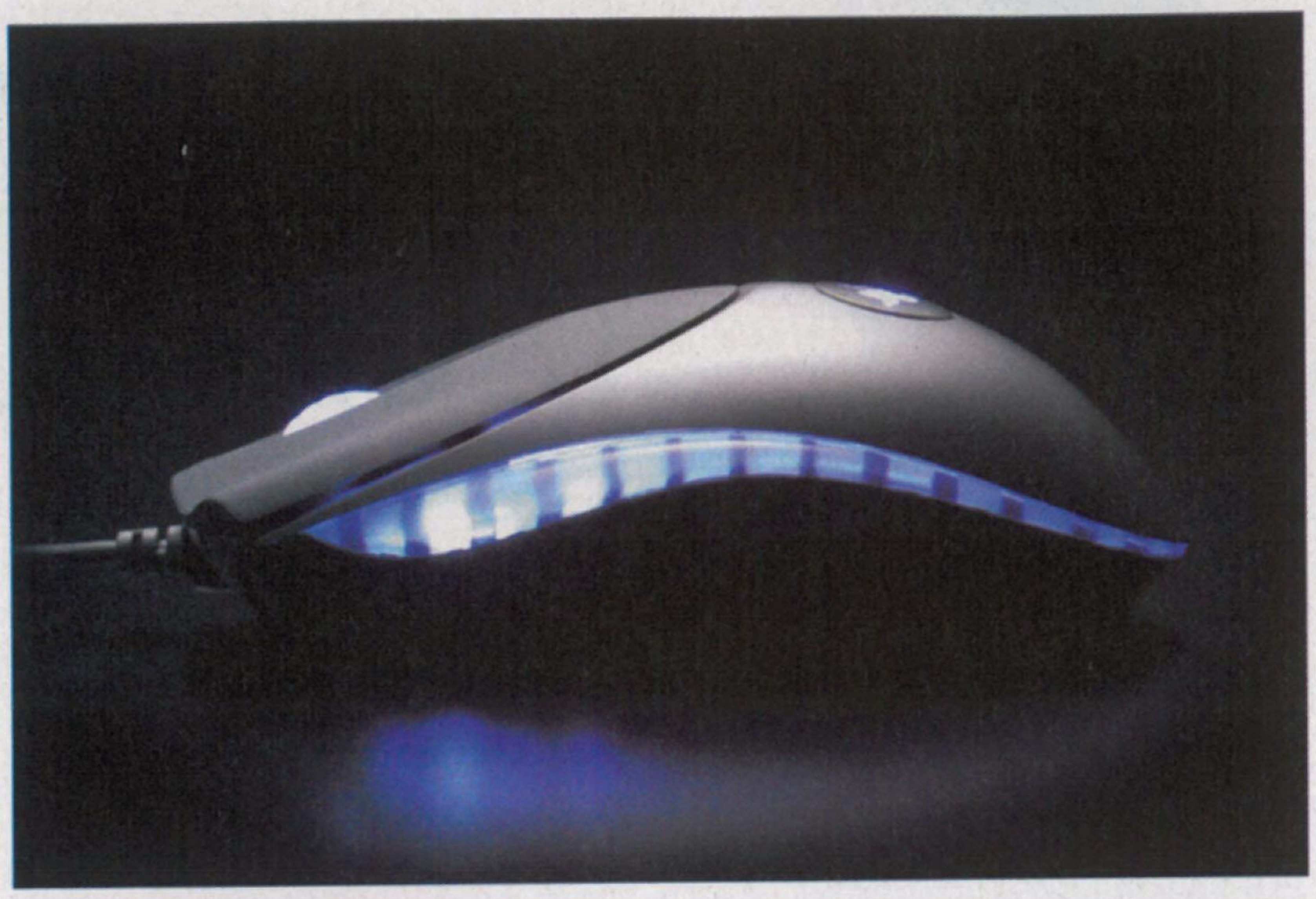
- + un mouse de gaming excelent
- + design unic
- − butoane laterale incomode
- − preţ ridicat pentru bugetul nostru

generală putând fi reglată în 10 trepte. Pentru cei mai pretenţioşi, driver-ul mouse-ului oferă şi posibilităţi de setare avansate. De asemenea, este disponibilă şi opţiunea de a folosi mouse-ul la 400 dpi, deşi nu cred că ar vrea cineva să facă acest lucru. Aici nu mai avem posibilitatea ajustării polling rate-ului, dar s-a păstrat posibilitatea reglării sensibilităţii on the fly. În mod asemănător fratelui mai mare şi aici avem posibilitatea de a regla viteza scroll-ului şi a clicului dublu. La fel, şi butoanele sunt programabile, chiar dacă aici design-ul lor este puţin diferit. În loc să existe două butoane laterale separate, există unul singur lunguieţ, cu senzorii amplasaţi la cele două capete. Din cauza design-ului, butonul secund este mai mic şi mai greu accesibil. Cablul este la fel de lung şi nu încurcă cu nimic; totodată, şi în cazul acestui şobolan sunt prezenţi şoşonii de teflon.

În afara celui de-al doilea buton lateral, Diamondback este la fel de confortabil ca şi Copperhead. Rezoluţia mai mică a mouse-ului o recomandăm jucătorilor pentru care este importantă calitatea echipamentelor folosite. Se descurcă foarte bine şi în shootere, dar este un mouse ideal pentru strategii şi MMORPG-uri.

Razer Pro Click V1.6

Dintre soluţiile profesionale oferite de Razer am avut ocazia să încercăm Pro Click 1.6. Acesta este varianta mai serioasă a lui Diamondback. Datorită designe-ului alb şi compatibilităţii cu Macintosh, acesta este mouse-ul destinat activităţilor profesionis-te, în special cele grafice. Exceptând design-ul puritan, Pro Click 1.6 dispune de aceleaşi specificaţii precum Diamondback-ul. Acest mouse a fost însoţit şi de un pad, proiectat special pentru el. Razer Pro Pad are dimensiuni mai mari decât un pad obişnuit (330x265mm) şi o formă care ajută la manevrarea eficientă a mouse-ului. Cele două suprafeţe care acoperă cadrul de aluminiu, îndeplinesc două cerinţe: cea abrazivă oferă un control sporit asupra mouse-ului, iar cea netedă sporeşte viteza. Singurul minus al acestui pad este tocmai culoarea sa. Chiar dacă se sprijină pe picioruşe de cauciuc, suprafaţa albă a pad-ului se murdăreşte foarte uşor şi este puţin mai greu de curăţat. Spre deosebire de varianta neagră a ediţiei pentru jucători.





Razer eXactmat şi Razer Mantis

Pentru a îmbunătăţi sentimentul oferit de mouse-urile sale, Razer a proiectat şi mousepad-uri. eXactmat este varianta pentru jucători a lui Pro Pad, diferenţa dintre cele două fiind culoarea şi suprafaţa care în cazul ediţiei pentru gameri este puţin mai dură şi mai rezistentă. Design-ul general şi mărimea acestora sunt însă identice.

Razer Mantis este mai mult decât un mouse pad, este o suprafaţă pentru gaming. Botezat covorul zburător de către membrii redacţiei, Mantis a sosit înfăşurat într-un tub de plastic, dezvăluindu-şi adevărata mărime abia în momentul în care a fost desfăşurat pe masă şi a ocupat jumătate din aceasta. Pad-ul de 444x355mm cu o grosime de 4.3mm este compus dintr-o bază de cauciuc învelită cu o suprafaţă specială Fibertek. Mantis este disponibil în trei variante: Control, Speed şi cu două feţe (Control/Speed). Dezavantajul acestui pad oricât de comod ar fi este tocmai mărimea lui: e nevoie de un birou de dimensiuni considerabile pentru a-l putea aşeza şi folosi. Transportul nu este greu, ajungând să fie înfăşurat, dar masa rămâne o problemă majoră.

Concluzie

Gama Razer nu este ieftină deloc, dar reprezintă vârful tehnologic al perifericelor de gaming. Urmând să apară în curând prima tastatură botezată sugestiv Tarantula şi începând o colaborare cu Microsoft, al cărui prim rezultat este mouse-ul Microsoft Habu, Razer continuă să rămână regele neîncoronat al perifericelor pentru gaming. Toate produsele lor reprezintă cea mai bună calitate şi exceptând mici minusuri nu am avut ce să le reproşăm.

JACINT ERDEI
jacint@pcgames.ro

Punctaj — RAZER PRO CLICK 1.6 — 90%

PRODUCĂTOR	Razer
DISTRIBUITOR	SC Dream IT SRL
PREŢ	50 euro

PRO & CONTRA
- (+) ideal pentru designeri şi graficieni
- (+) compatibil Macintosh
- (−) butoane laterale incomode
- (−) preţ ridicat pentru bugetul nostru

Punctaj — RAZER PRO PAD — 80%

PRODUCĂTOR	Razer
DISTRIBUITOR	SC Dream IT SRL
PREŢ	30 euro

PRO & CONTRA
- (+) formă ideală
- (+) două suprafeţe
- (−) se murdăreşte uşor
- (−) puţin mai greu de curăţat

Punctaj — RAZER EXACTMAT — 90%

PRODUCĂTOR	Razer
DISTRIBUITOR	SC Dream IT SRL
PREŢ	30 euro

PRO & CONTRA
- (+) formă ideală
- (+) două suprafeţe
- (−) preţ mai ridicat

Punctaj — RAZER MANTIS — 87%

PRODUCĂTOR	Razer
DISTRIBUITOR	SC Dream IT SRL
PREŢ	25 euro

PRO & CONTRA
- (+) uşor de transportat
- (+) dimensiuni considerabile
- (−) finisajul putea fi puţin mai bun



Cititorii întreabă...

... Lena le răspunde!

Salutare, gamerilor!

Mai trăiţi şi bine, sper! Sau începutul de şcoală, serviciu, şomaj etc. v-a epuizat total?

Tot timpul am vrut să scriu expresia care urmează şi care a devenit un stereotip în scrisorile unei anumite clase sociale: „Noi suntem bine sănătoşi, sănătate care (remarcaţi prezenţa prepoziţiei!) v-o dorim şi vouă!" Na' că am scris-o! Copilul a început clasa I, redacţia termină un număr nou, iar eu sunt optimistă. De ce nu aş fi optimistă? Vom intra la anu' în U.E., iar cu această ocazie sper că jocurile şi platformele se vor ieftini, şi salariile vor creşte substanţial, ca să ne aliniem şi noi la anumite standarde. Pentru că până acum suntem mai mult alienaţi.

Acest optimism ruginit ca frunzele ce stau să cadă acum când unii numără bobocii, nu este împărtăşit de către toţi cititorii noştri. Ca o paranteză şi ca o dovadă a faptului că mulţi dintre noi sunt alienaţi şi nu aliniaţi este şi ideea număratului bobocilor toamna. Unu la mână, bobocii există primăvara! Toamna sunt deja raţe şi gâşte grase, mmm, numai bune de gătit. Doi la mână, ce sens are să numeri ceva ce nu există!? Unul dintre pesimiştii toamnei este domnul Penca Daniel care ne-a scris următoarele:

Salut, dragi redactori ai revistei PC Games 4 Fun. Trebuie să vă spun că sunt tot mai trist cu fiecare număr al revistei. Nu din cauza calităţii acesteia, care este foarte bună, ci din cauza jocurilor prezentate. În ultimele numere văd în testele făcute de voi punctaje mai mici, şi mai mici, şi mai mici.... Se pare că jocurile nu mai sunt făcute pentru a mulţumi gamerul, ci pentru a mulţumi buzunarul publisher-ului. Văd în fiecare lună jocuri care promit mult şi care se dovedesc a fi un alt fâsâit (Prey e doar un exemplu). Din fericire mai sunt jocuri la care raportul calitate/preţ este bunicel. Vorbesc de Resident Evil 4, Civilization:Warlords, Rush for Berlin şi altele. Din nefericire jocurile proaste cu un marketing bun sunt în creştere, iar genul FPS este, după părerea mea, cel mai afectat. Cam atât am avut de spus. Sper că în numerele viitoare veţi da punctaje mai mari.

Pace vouă de la Dan.



Daniel, dragul nostru analist, punctajele tot mai mici şi mai mici sunt cauzate de colegii mei. Eu nu am nici un amestec. Ce să fac eu dacă jocurile nu mai corespund profesionalismului redacţiei noastre! Şi aşa, fie vorba între noi, dacă stau să fac unele comparaţii cu alt domeniu, fermitatea criteriilor colegilor mei s-a mai înmuiat în acest proces pervers de adaptare la societatea de consum, vorba înaintaşilor mei marxişti-leninişti. Dar, slavă Domnului, nu într-atât încât să influenţeze substanţial notarea.

Punctaje mai mari vor fi cu siguranţă, dacă vor fi jocuri care să le merite.

Eu zic să îţi laşi pesimismul deoparte şi să te bucuri că mai găseşti o revistă de analiză şi teste în care punctajele să fie mici. Aceasta e o garanţie că acele teste care se fac la diferite produse, chiar şi jocuri, sunt făcute de o echipă independentă, suverană şi tare.

Ups! Scuze! Iar m-a luat valul patriotismului local! Ai vrea să ţinem cititorii tot într-o notă de 99%??? Dacă am face asta, mai devreme sau mai târziu ne-aţi da voi o notă foarte mică. Vorbeşti de raportul calitate/preţ pentru a aminti de calitatea unor jocuri.





Poz(n)a lunii

Concursul cu poze şi pozne merge mai departe. Cei care îl invidiază pe câştigătorul din acest număr - Vasyle - sunt invitaţi să facă proba umorului lor pentru viitorul număr.
Dragă Vasyle, pentru imaginea haioasă îţi vom acorda numărul pe noiembrie 2006 al revistei noastre!



TALON DE ABONAMENT

ABONAMENT PC Games cu 3CD	3 luni - 34,45 RON	6 luni - 64,80 RON	12 luni - 121,50 RON
ABONAMENT PC Games cu DVD	3 luni - 34,45 RON	6 luni - 64,80 RON	12 luni - 121,50 RON

Decupează talonul din revistă şi trimite-l într-un plic pe adresa redacţiei PC Games 4 Fun, str. Col. Buzoianu, nr. 34, et. 1, 410094, Oradea, judeţul Bihor.
Preţul abonamentului în sumă de ____ l-am achitat cu mandat nr. ____
pe numele: Paul Mork, str. Doina, nr. 7, bl. PB 78, ap. 13, 410326 ORADEA, judeţul Bihor.

Semnătura



Dar oare ce note am da jocurilor dacă am trăi într-o societate în care pentru majoritatea preţul să nu mai fie un criteriu aşa important!? Apoi sunt o mulţime de jucători tineri care, dacă nu ar citi acea notă mică de la sfârşitul articolului, ar lua de bun tot ce zboară. Dar aşa curiozitatea şi îndoiala se vor însămânţa în sufletele lor, iar atunci când vor căuta răspunsul la întrebarea: „de ce aşa de mic!?" (la punctaj mă refer tot timpul), atunci vor descoperi şi jocuri de referinţă, din perioade puţin mai îndepărtate, sau chiar din prezent, care nu au avut neapărat un marketing foarte bun.

Răspundeţi la întrebări şi expediaţi talonul până la 10 noiembrie 2006

DESPRE TINE

Nume/Prenume: ______
Adresa: Localitatea ______ Jud. ______ Str. ______ Nr. ______
Bl. ______ Ap. ______ Cod poştal: ______ Telefon/Mobil: ______ Data/luna/anul naşterii: ___/___/___
E-mail ______
Specificaţi numărul membrilor familiei: ______ Venit/lună ______
Studii ______

CHESTIONAR PC Games 4 Fun octombrie/2006

1. Cum consideri acest număr al revistei PC Games 4 Fun?
☐ Foarte bun ☐ Bun
☐ Nici bun, nici slab ☐ Slab ☐ Foarte slab

2. Care articol(e) din acest număr ţi-a(u) plăcut mai mult?
......

3. Care articol(e) din acest număr ţi-a(u) displăcut?
......

4. Ce sugestii ai?
......

5. Ce articole (rubrici) din revistă consideri că pot fi incluse pe CD-ROM/DVD?
......

6. Aş dori ca următoarele informaţii să fie adăugate testelor şi avanpremierelor:
......

7. Ce teme ai prefera să întâlneşti mai des în PC Games 4 Fun?
......

HARDWARE

8. Ce calculator foloseşti? (specifică marca, modelul, procesorul şi viteza în MHz)
......

9. Mă interesează următoarele componente:
......

CD/DVD

10. Ce sugestii ai?
......

YOUR #1

11. Jocul tău preferat (un singur răspuns):
......

FLASH

12. Se găseşte PC Games 4 Fun la chioşcul tău preferat?
☐ Da.
☐ Da, dar sunt puţine exemplare.
☐ Nu.

13. Cât eşti dispus să plăteşti pentru un joc de top original al cărui conţinut nu depăşeşte dimensiunea de stocare a unui CD-ROM?
☐ 200.000-300.000 lei ☐ 300.000-400.000 lei
☐ 400.000-500.000 lei ☐ peste 500.000 lei

14. Pentru topul PC Games propune următoarele jocuri:
1. ......
2. ......
3. ......
4. ......
5. ......

15. Emisiunea TV preferată
......

16. Ce posturi de radio asculţi frecvent?
1. ......
2. ......
3. ......

17. Ce reviste citeşti cel mai des în afară de PC Games 4 Fun?
1. ......
2. ......
3. ......

18. Ce cotidiene citeşti cel mai des?
☐ Adevărul ☐ Libertatea ☐ România liberă ☐ Gazeta Sporturilor
☐ Cronica Română ☐ ProSport ☐ Curentul ☐ Ziua ☐ Cotidianul
☐ Jurnalul Naţional ☐ Azi ☐ Evenimentul zilei

19. Ai un sistem DVD?
☐ Nu ☐ Da ☐ DVD-Rom ☐ DVD Player pentru TV

20. Ai cumpăra o ediţia specială, lunară, cu un DVD în loc de două CD-uri?
☐ Da ☐ Nu

21. Pentru care trei jocuri îţi doreşti mai multe niveluri şi Mod-uri?
1. ......
2. ......
3. ......

22. Având în vedere profesia sau viitoarea ta profesie, semnalează mai jos softurile pe care le apreciezi necesare
......

23. Pasiunea mea este
......

24. Formaţia muzicală preferată / cântăreţul preferat
......

Nume/Prenume: ______
Adresa: Localitatea ______ Jud. ______ Str. ______ Nr. ______
Bl. ______ Ap. ______ Cod poştal: ______
Telefon/Mobil: ______ Data/luna/anul naşterii: ___/___/___
E-mail: ______
Specificaţi numărul membrilor familiei: ______ Venit/lună
Studii ______

Succes şi la mai mare!

Acum dragii mei consumatori de joace unse pe platforme care mai de care mai speciale, am de răspuns la nişte întrebări destul de grele pentru mine. Şi cum colegii sunt ocupaţi până peste cap cu bătălia de finalizare a revistei, m-am mai informat şi eu pe ici pe colo, de pe unde am reuşit, din tot felu' de surse. Nu voi divulga aceste surse nici în ruptul capului pentru că aşa am văzut şi auzit la televizor că procedează jurnaliştii serioşi şi profesionişti.

Salut!

Mă numesc Ciprian şi am şi eu câteva întrebări:

1. Vreau să-mi cumpăr consola Sony PlayStation Portable. Are ecranul ca la PDA-uri (touch screen, sau cum îi zice)?

2. În al doilea rând - se pot descărca jocuri de PS2 sau PS3 de pe NET?

Primul răspuns care mi-a răsărit în minte înainte de a mă interesa despre ce e vorba a fost: „cumpără-ţi şi vei afla!" Dar m-am abţinut şi mi-am adus aminte de prietenul meu, agentul de la ţigări, care avea un Palm cu touch screen şi încă două logodnice de suflet concomitent cu mine.

Ce să facă un PSP cu un ecran touch screen!? Să joci Lula 3D pe el? Eu nu am auzit să aibă aşa ceva, dar în această uriaşă industrie, nu m-ar mira ca, de când scriu eu şi până ajungi să citeşti tu, să nu se inventeze un ecran cu atingeri şi la Play Station Portable.

Deci, răspunsul meu categoric la prima ta întrebare este... nu încă.



Problema relativei rarităţi a unui PSP (de care am auzit că e ca mine şi ca o marcă de bere, „probabil cea mai bună din lume") în România constă în preţurile destul de piparate, atât ale platformei iniţiale cât şi ale jocurilor.

Şi aici ajungem la întrebarea numărul doi din ciclul „Ştii şi nu câştigi!" De pe net şi cu net se poate face în ziua de astăzi orice. Netul poate să îţi fie casă, masă şi nevastă, maşină de spălat şi amantă, loc de joacă şi scandal, deci nu ar fi aparent nici o problemă să descarci de pe net jocuri. Mai ales de PS3, platformă care după ştiinţa mea încă e în proiect. Drept e că e anunţată ca fiind iminentă. Dacă o fi apărut între timp, nu m-aş minuna prea tare deoarece sunt doar deşteaptă, nu şi atotştiitoare. Apoi ar mai fi o problemă aparent minoră cu încălcatul legii. Cred că nici nu contează că în România autorităţile s-au apucat mult mai serios de combătut pirateria. Cum deschiderea la mare a României nu oferă nişte avantaje strategice deosebite pentru a fi rentabilă constituirea unei flote de nave cu piraţi (angajaţi cu carte de muncă), bănuiala mea vagă e că autorităţile vânează tocmai aceşti îngeri ai downloadului piraterese. În fine, hotărârea îţi aparţine. Dacă eşti mereu pe drumuri, dacă eşti fan de joace şi dacă ai suficiente resurse pentru jocuri originale, atunci cumpărăle, nu te mai înfunda în tot soiul de mocirle pirctereşti!

Aste fiind zise, la revedere dragii mei! Vă aştept cu drag, pe toţi, la numărul viitor!






O lună explozivă

Fratele Ciprian şi-a aprins mulţumit pipa, aruncând un ochi profesionist peste ultimele articole ce i-au căzut sub lupă. Ştie că pentru numărul viitor ne aşteaptă vremuri grele la fel ca şi titlurile. Numai la auzul lui **Neverwinter Nights 2**, mie mi s-a făcut pielea de găină şi mâna mi s-a dus instinctiv către buzunar, pentru a-mi verifica monetarul. Asemenea joc merită câteva lăzi de bere la test. **Gothic 3**? Alt nume mare! Jacint, paladinul nostru din dotare, abia aşteaptă ca şuviţa-i verde să-i fluture pe meleagurile pline de peripeţii ale acestui titlu mult aşteptat. **Scarface**. Joc după film. Aşteptăm cu interes reacţia fratelui Hiticaş când va binevoi să se ridice de sub masă. Tocmai din coteţul EA vor poposi în avicola noastră redacţională alegrul duo **FIFA 07** şi **NHL 07**, jocuri atât de minunate încât, ca prin minune, redacţia s-a golit şi toţi au luat-o la fugă, care încotro. Nu-i bai, se va ocupa tânărul nostru trainee/pui de avicola, în puii mei, Remus, de aceste produse mirobolante, imediat ce se întoarce de la ABC cu lista completă de cumpărături pe care i-am dat-o cu dragoste părintească... Uite, hop şi **Dark Messiah of Might and Magic**. Aşteptat cu interes de toată lumea. Chiar şi de mine! **Settlers 2**, ediţia specială? Cadou de la Ubisoft? E şi el aici. **Just Cause**, **Joint Task Force**, Doamne, Doamne, **GTR 2** şi **Jaws**, iată doar câteva titluri dintr-un număr ce se anunţă deosebit de obositor. Şi costisitor.

Generalu' RRommel

paul@pcgames.ro





CUCERITORUL S-A ÎNTORS
CAESAR IV
FII MARTORUL RENAŞTERII CELEI MAI BINE VÂNDUTE SERII DE JOCURI DIN GENUL CITY BUILDER ISTORIC
Un motor grafic nou îţi oferă detalii impresionante din orice unghi posibil
Trăieşte experienţa Oraşului Viu - cetăţenii tăi muncesc, prosperă şi se dezvoltă ca în realitate
Construieşte cel mai bun oraş, pune-l online şi vezi cum se compară cu cele ale jucătorilor de Caesar IV din întreaga lume.
12+
www.pegi.info
Tilted Mill
SIERRA
© 2006 Sierra Entertainment, Inc. Toate drepturile rezervate. Caesar, Sierra şi sigla Sierra sunt mărci înregistrate sau mărci comerciale ale Sierra Entertainment, Inc. în SUA şi/sau alte ţări. Produs de Tilted Mill Entertainment, Inc. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deţinători.
Importator şi distribuitor în România: BEST DISTRIBUTION SRL
E-mail: info@bestdistribution.ro Tel: 021–408.30.90

DIN LUNA SEPTEMBRIE

ÎN CHIOŞCURILE DIN TOATĂ ŢARA!

